01/2022
Januar, Februar,
März 2022

AMIGA GERMANY

FAN'ZINE #2
Von Fans für Fans!

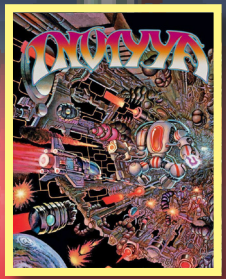
PRESS FIRE TO START

Pinball Fun pur

Roll my ball roll mit Pinball Dreams, Fantasies und Illusions

Zusätzlich im Heft:

- Unnützes Wissen
- Quik und Silva
- Robin Hood
- Coole Demo Tipps für Deinen Amiga
- Jede Menge coole Erinnerungen



Top Interview
mit den ehemaligen KAIKO Members

Inviyya
Ein neues 2021er Ballergame!

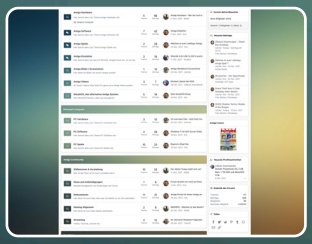
Amiga ohne Amiga
Amiga Spaß ohne "echten" Amiga? Teil I: Ein kurzer Überblick.

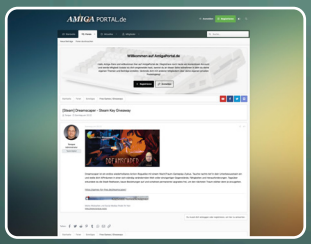
Anzeige

AMIGA PORTAL.de

...seit September 2021

- Nette deutsche AMIGA Community!
- Schöne Diskussionen mit Gleichgesinnten
- Amiga, PC, MorphOS, Vampire Themen
- Free Games / Giveaways Rubrik





www.amigaportal.de

Liebe Freunde von Amiga Germany,

es ist nahezu unglaublich, welche großartige Resonanz unsere Erstausgabe des neuen Amiga Fan'Zines hatte. Dafür vorab schon mal ein riesiges Dankeschön an alle Supporter!

Ja klar, wir haben schon gehofft, dass euch das kleine und feine Heft gefällt. Es zeigt sich auch in den Beiträgen auf der Facebook Germany Seite, dass wir hier, so wie es aussieht, genau das Richtige aus dem Boden gestampft haben. Mit vollem Elan haben wir uns dann auch direkt an das nächste Heft gewagt, das ihr hier in den Händen haltet. Es ist umfangreicher gestaltet, mit weiteren coolen Erinnerungen!

Beim Titelthema dreht sich heute alles um die silberne Flipperkugel, die nicht nur am großen Flipperautomat in den Kneipen und Discos, sondern auch in Softwareform, einen Mordsspaß machte. Die Pinballreihe für den Amiga war eine sehr erfolgreiche Serie an Games. Jeder Amiga-User erinnert sich mit Sicherheit noch an die unzähligen Partien, die über den Röhrenbildschirm flackerten.

Das ist aber natürlich nicht der einzige Inhalt im neuen Heft. :-) Ergänzt wird das Ganze mit weiteren coolen Re-Play Reviews, etwas Technik zum Thema "Amiga ohne Amiga", einem sehr interessanten Interview mit dem ehemaligen KAIKO-Team sowie einem Review zum 2021 erschienenen Ballergame "Inviyya". Unser Scene-Fachmann Micha bringt euch zudem noch ein paar schöne Demo-Anschau-Tipps für eure "Freundin" nahe.

Ihr seht, es wird sicher nicht langweilig in der neuesten Ausgabe des Amiga Germany Fan'Zines. Die unzähligen Erinnerungen an die Zeit der späten 80er und frühen 90er Jahre sind selbstverständlich ebenfalls reichlich mit von der Partie!

Also los Amiga Freunde, Maschine anschmeißen und am besten gleich die im Heft vorgestellten Programme ausführlich einem Live-Test unterziehen!

Viel Spaß beim Lesen!

Pittrock , Andy und Micha

Flippern war auch real eine sehr coole Sache, z. B. der Terminator-Flipper aus dem Jahr 1991. Viele Mark-Stücke wanderten damals in den Einwurfschlitz. :-)

INHALT

Unsere Themen im Überblick:

5 Nutzloses Wissen

Review Inviyya inkl. Interview 6

16 Re-Play The Adventures of Robin Hood

Re-Play Quik & Silva 20

25 Kurz Re-Play Metal Law

Re-Play Pinball Games Serie 26

32 Interview mit dem KAIKO Team

Demoscene: Einige Demo-Tipps 43

46 Amiga ohne Amiga Teil 1: Ein kurzer Überblick

Vorschau auf die nächste Ausgabe 47

Impressum:

Herausgeber:
Andy Brenner (V.i.S.d.P.)
(stellv. Chefredakteur)

Verlag:
Andy Brenner
Hauptstr. 46
83075 Bad Feilnbach

Chefredakteur:
Martin Becker (Pittrock)

Redaktion:
Martin Becker (Interviews, Re-Play Reviews, Reviews)
Michael Seibt (Demoscene, Software)
Andy Brenner (Reviews, Re-Play Reviews, Hardware)

Layout / Art Direction:
Andy Brenner

Anzeigenverkauf und Vertrieb:
Andy Brenner

Lektorat:
Schreibbüro & Korrekturservice
Veronika Voigt
https://www.schreibbuero.info

Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen kann die Redaktion trotz sorgfältiger Prüfung nicht haften. Alle im Heft veröffentlichten Texte sind urheberrechtlich geschützt.

Erscheinungsweise: Vierteljährlich (Januar, April, Juli, Oktober)
Kauf möglich über: amiga-germany-fanzine.de

NUTZLOSES WISSEN

Völlig unwichtig aber kommt gut :-)

"Turrican 3" hat den Untertitel "Payment Day". Seltsamerweise steht auf der Diskette "The Final Fight", also der Untertitel von Teil 2.

Jay Miner ist der geistige Vater des Amigas.

Das Uhrensymbol in der Workbench 1.2 zeigt die genaue Uhrzeit der Challenger-Katastrophe von 1986.

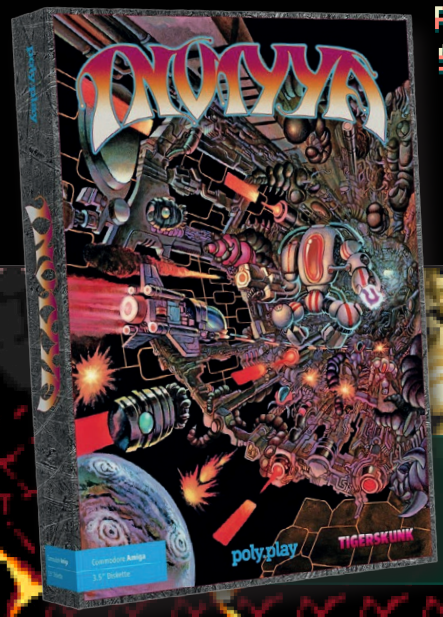
Der Game Over Sprachsample in "Testdrive 2" ist dem Film "Aliens 2" entnommen worden.

Der Amiga 500 hat keinen On/Off Schalter.

Um die Spielstände zu speichern, hat der "Amiga CD32" schlappe 1 KB Flash Rom.

TIGERSKUNK PRESENTS

INVIYYA



PRESS FIRE TO
START GAME

INVIYYA

Ein neuer Amiga Shooter im Jahr 2021? Klar. Inviyya sorgt für coole Baller-Action auf Eurem Amiga!

INVIYYA

Okay, ertappt - ich bin mehr der Ballergame Zocker in allen Varianten. Dann war es fast schon selbstverständlich, dass ich mir “Inviyya” im letzten Jahr holen musste. Neben schönen Editionen mit Schachtel und allem was dazugehört, gibt es auch eine Downloadversion. Die wurde auch brav geordert und konnte danach direkt heruntergeladen werden. Schöne neue Welt :-) Wenn ich da an die späten 80er und früher 90er Jahre zurückdenke, hätten wir wahrscheinlich vor lauter Glück nicht mehr klar denken können. Ein Game, sofort nach Release, einfach runterladen aus dem Internet. Wahnsinn!

Wenn für unseren Lieblingscomputer was Neues kommt, und dann auch noch in Form eines Shooters, wird da nicht allzu lange überlegt. Gerne unterstütze ich hier die Entwickler. Wobei “die” ist in diesem Falle nicht ganz korrekt. “Inviyya” ist eine Ein-Mann-Produktion. Das verdient meinen größten Respekt! Da ist dann auch die Produktionszeit von ca. 4 1/2 Jahren, mit ein paar längeren Unterbrechungen, nicht weiter verwunderlich. Ein Interview mit dem Entwickler Michael Borrmann folgt im Anschluss an dieses Review.

Was erwartet Euch also in “Inviyya”?

Grundsätzlich gesprochen, ein solider, technisch sehr gut gemachter Horizontal Shooter. Es gibt sechs Level in der Ursprungsversion, und es wurde vor einiger Zeit ein siebter Level nachgeliefert. Das Grafiksetting ist - wie soll es auch anders sein -, Shooter typisch. Es geht wie immer um die Rettung des Universums. Ist ja klar, :-) um was auch sonst.

Doch jetzt zum Game selbst. Im ersten

Level startet alles sehr ruhig und überschaubar. Das Schiff ist noch sehr arm an Waffen-Power, doch zum Glück kommen bereits nach einiger Zeit die typischen Upgrades, die ihr in bester SHMUP-Manier einsammeln könnt. Es gibt hier Speed-Updates und Waffen-Updates. Ihr seid auf jeden Fall gut beraten, wenn ihr euer Schiff schnellstmöglich aufrüstet. Ihr braucht das zwingend! Sind die Gegner am Anfang noch in einfachen Formationen wegzuballern, wird das im Laufe der Zeit dann doch anspruchsvoller. Also nix wie ran an die Upgrades!

Schön finde ich die unterschiedlichen Level, die auch grafisch immer etwas anders anmuten. Im ersten Level hat man ein typisches technisches Level zu meistern. Das wechselt im zweiten Level auf ein organisch angehauchtes Setting. Ein wenig erinnerte mich das Ganze im zweiten Level an Aliens. Auch die Gegner könnten kleine knuffige Aliens sein.

Anzumerken ist auch, dass in jedem Level mit einem echt schönem dreifach Parallax Scrolling gearbeitet wird. Das gibt dem Bildschirmtreiben etwas Tiefe, und es ist auf jeden Fall gut gemacht. Der dritte Level spielt in einem Höhlen-Setting. Der vierte Level ist völlig anders. Hier findet man sich auf einmal in einem Uhrzeitszenario mit Gegnern der fliegenden Dinosaurierklasse wieder.

Auch die Farbgebung ist komplett unterschiedlich. Danach folgt eine Kombination aus technischem und organischem Setting, was final dann durch einen typischen Endstage abgerundet wird. Hier gibt es ein großes Schiff, das fast die ganze Zeit auf dem Bildschirm präsent ist. Gegner sind zum Beispiel fliegende Tintenfische. So würde ich das zumindest interpretieren. Ganz zum Schluss gibt es noch einen Boss. Das war dann Level 6. Das Game ist relativ schnell zu Ende, was eigentlich schade ist.

Hier hätte der Endgegner ruhig noch mehr Gegenleistung bieten dürfen. Das ist auch einer der wenigen Kritikpunkte. Die Endgegner der jeweiligen Stages sind mit der entsprechenden Waffen-Power relativ schnell am Ende, und es fehlt mir ein wenig die Anzeige der Wirkungstreffer. Man ballert drauf los, und auf einmal zerlegt es

In der Collector's-Edition gibt's zusätzlich noch einen schicken gewebten Mission Patch zum Aufbügeln mit dazu. Sehr cool!

die Kameraden. Wobei hier dann aber die Explosionen sehr schön gemacht sind. Aber, hey, das ist jetzt Jammern auf hohem Niveau! :-) Es handelt sich hier um eine One-Man-Show und dafür gibt es den höchsten Respekt.

Was bei "Inviyya" sicher bei dem ein oder anderen zu Kritik führt, ist der Ingame-Sound. Der ist relativ einfach gehalten. Aber bei weitem nicht schlecht. Wenn man um die Techno- Vergangenheit des Programmierers weiß, passt der Sound auf jeden Fall wieder sehr gut zu ihm und auch zum Game.

Die Schwierigkeit des Games ist als "mittel" zu bezeichnen. Ich denke, dass der geübte SHMUP-Player das Programm leicht meistern kann. Die technische Umsetzung würde ich als voll gelungen einstufen. Die Grafik passt wunderbar zum Game, es ruckelt auch bei viel Bewegung absolut nichts auf dem Screen (ist mir speziell bei Level 5 aufgefallen). Das optisch voll passende dreifach Parallax Scrolling ist hübsch anzusehen. Die Gegnerparade ist ebenfalls abwechslungsreich. Und die Power-Ups sind auf jeden Fall ein wichtiger Aspekt zum Beenden des Games. Den nachgelieferten siebten Level konnte ich bisher noch

Neben einer Download Version, könnt Ihr auch schöne Boxed-Editionen kaufen. Auf Wunsch inklusive bedruckter CD.

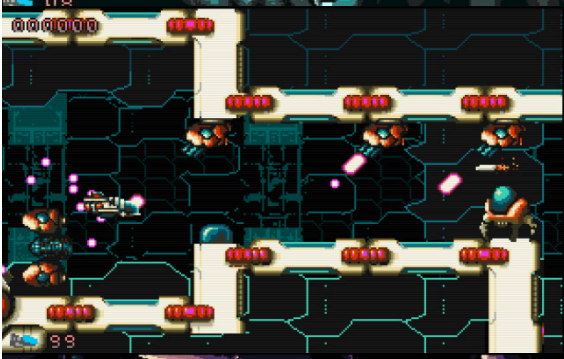
INVIYYA

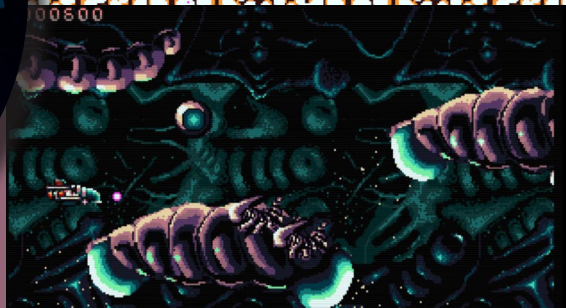
nicht anzocken. Wird sich aber sicher an die anderen Level passend einreihen.

Also kurzum, wer etwas Ballerspaß für seinen Amiga sucht, wird bei “Inviyya” bestens versorgt. Es macht Spaß, sich durch die Level zu ballern, und es wird auf gar keinen Fall langweilig.

Holt euch das Game und lasst euren Amiga zum SHMUP-Computer werden. Es lohnt sich! Ein Sammler gönnt sich am besten gleich die Collector’s Edition. Hier ist einfach alles drin, was man sich wünscht: Kartonbox, 3,5”-Diskette im Digipak, Micro-SD-Karte, inklusive Disk-Image und Bonusmaterial. Der auf der vorigen Seite gezeigte gewebte Mission Patch zum Aufbügeln, 24-seitiges Heft mit einer Kurzgeschichte von Constantin Gillies, 8-seitige Anleitung, DIN-A2-Poster und Aufkleber. Was will das Sammlerherz mehr? Hier bekommt der Sammler wirklich was fürs Geld.

Einige sehr interessante Informationen zur Entstehung des Games, inklusive einem Interview mit dem Entwickler gibt es auf der übernächsten Seite! Auf jeden Fall lesenswert. (A.B.)





Fancy-Fanzine-Wertung

Entwickler	Tigerskunk
Publisher	poly.play
Erstveröffentlichung	2021
Plattform	Amiga
Genre	Shoot 'em up
Spielmodus	Einspieler
Medium	ADF Image oder CD32 Version

INVIYYA

BEHIND THE SCREEN INTERVIEW

AGF:
Hallo Michael, du hast das Spiel Inviyya im Alleingang entwickelt. Eine beeindruckende Leistung!

Michael:
Danke, danke… :D

AGF:
Woher kannst du das? Es ist ja nicht unbedingt normal, dass jemand programmieren kann, grafisch fähig ist und auch noch musikalisch etwas zustande bringt.

Michael:
Oh, da kommen ein paar Sachen zusammen. Programmieren tue ich schon seit meinem zehnten Lebensjahr. Habe 1985 zu Weihnachten statt einen coolen C64, wie meine Freunde, einen lausigen Laser VZ200, zu Weihnachten bekommen. Da es da NULL Software oder gar Spiele für gab, musste ich mich selber hinsetzen und schauen, was man da aus der Kiste rausbekommt.

Seit meinen ersten etwas kläglichen Versuchen auf der Kiste, hat mich das Thema Spiele coden nie wieder losgelassen. Und ich mache das irgendwie schon immer, aber vor “Inviyya” war das meistens eher für mich selber. Es gibt allerdings ein paar sehr ausgereifte Demos von Spielen von mir auf dem Vectrex, C64 und dem Atari VCS. Nebenbei hat das allerdings auch noch zu einem Job als Softwareentwickler geführt, den ich nun seit 24 Jahren ausübe. :D

Das Thema Grafik kam bei mir in den Teenie-Jahren auf. Ich hatte einige Freunde, die graffitimäßig unterwegs waren, die toll zeichnen konnten. Und irgendwie wollte ich da damals auch mitmischen, und habe angefangen meine eigenen kleinen Skizzen und Entwürfe zu machen. Bin dann auf der Fachoberschule Gestaltung gelandet damit, und habe auch in den weiteren Jahren immer wieder Zeugs gemalt und gekritzelt.

Allerdings bin ich zeitgleich auch beim Thema Musik, speziell Techno, gelandet, und habe mit Freunden angefangen, Partys zu veranstalten, und auch selber Musik zu machen.

Mit Synthesizern, Samplern, etc.. Ende der 90er und Anfang der 2000er, habe ich einige Schallplatten unter den Pseudonymen “Steril” und “Latex” veröffentlicht, und es neben Auftritten rund um die Welt, z. B. auch auf die Mayday 2002 in der Westfalenhalle in Dortmund geschafft. Kann man sogar auf

YouTube in der VIVA-Übertragung noch sehen, wenn man etwas nachforscht.

Lange Rede kurzer Sinn, vom Arbeiten mit einem alten Hardware-Sampler ist es kein großer Schritt hin zum Protracker auf dem Amiga, wenn man es gewöhnt ist, aus kurzen Samples viel Musik rauszukriegen. Obwohl die 41 kB, die ich den Stücken bei Inviyya zugewiesen habe, dann doch etwas sehr klein sind. Aber ich finde, dass die Musik trotzdem Großteils ganz schön gelungen ist bei dem Spiel.

Beim nachgeschobenen siebten Level ist übrigens die Musik nur 15 kB groß, weil kein Platz mehr auf der Diskette war. Aber auch das geht.

AGF:

Wie lange hat die Entwicklung gedauert?

Michael:

Das waren ungefähr 4 ½ Jahre. Da war ich allerdings nicht die ganze Zeit über nur am Entwickeln. Gab auch ein paar lange Pausen. Zum Beispiel 2 x ein halbes Jahr, wo ich gar nix gemacht habe dran.

AGF:

Warum ausgerechnet Amiga? Was bedeutet dieses System für dich?

Michael:

Ne Menge! Für mich war der Amiga, seit ich das erste Mal 1985 in der "Happy Computer" über ihn gelesen hatte, der Traumcomputer schlechthin. Das war total die Zukunft für mich als kleiner Junge damals. Als ich ihn dann Weihnachten 1987 in der Form des A500 bekommen habe, war ich das glücklichste Kind der Welt.

Michael Borrmann, hat das Spiel Inviyya im Alleingang entwickelt.

Noch so ein Ding ist, dass ich 1988 ziemlich krank wurde und oft im Krankenhaus war. Konnte aber Samstag raus, und bin dann immer zum COM Computer in die Münchner Innenstadt. Und da hingen dann andere Amiga Freaks ab, und irgendwie hab ich das dann trotzdem als gute Zeit abgespeichert. Der Amiga hat mich sozusagen über Wasser gehalten in der Zeit. Hab also eine recht emotionale Bindung zu der Kiste.

AGF:

Was waren die größten Probleme bei der Entwicklung?

Michael:

Ich musste mir halt wirklich alles selber beibringen und alles selber entwickeln. Tutorials waren 2016, als ich angefangen

habe, noch sehr rar. Und ich habe viel im A1K- und EAB-Forum und anderswo fragen müssen zu bestimmten Themen.

Das Meiste hab ich am Anfang aus dem “Jeff Kandle”-Demo-Tutorial auf der Amiga Future Webseite gelernt, lustigerweise. Vieles was da drin steht, sollte man aber gar nicht mehr so machen heutzutage.

Trotzdem, war ein toller Anfang, und ohne den Text hätte ich es glaube ich nicht geschafft.

Also, “Jeff Kandle”, falls du das liest: Danke!

AGF:

Was bedeutet dieser Name “Inviyya”? Ist ja wirklich kein Standardname für ein Spiel.

Michael:

Das hat mehrere Einflüsse. Einerseits war ich damals auf der Suche nach einem neuen Bluetooth-Lautsprecher, und der “Denon Envaya” war da so ein Standard zu dem Zeitpunkt. Ich fand den Namen irgendwie spacig. Außerdem haben Amiga-Spiele ja auch gerne mal ein “A” am Ende, wie z. B. das hier im Fan‘Zine auch besprochene “Apydia”. Das “I” am Anfang kam dann rein, weil ich a) den Namen nicht 1:1 kopieren wollte, und b), weil es ein wenig wie “Invaders” in einer fremden Sprache klingt.

AGF:

Wie groß war die Nachfrage, bist du zufrieden mit der Resonanz?

Michael:

Bin wirklich sehr, sehr zufrieden mit der Nachfrage. Ich wusste ja vorher schon, mit welchen Zahlen man im “Amiga Markt” ungefähr zu rechnen hat, und da liege ich ganz gut.

Die Resonanz auf das Spiel empfand ich als zu ca. 95 % super positiv! Gerade die Vorstellung des Spiels bei Amiga Bill in der Show war sehr witzig.

Die anderen 5 %, denen man ausgesetzt ist, können einen aber auch ganz schön runterziehen. Ich habe kein Problem damit, wenn jemand klar sagt, dass das Spiel einfach nicht den eigenen Vorlieben entspricht. Aber es gibt einen gewissen Teil an Leuten, gerade auf YouTube, die einfach nur irgendwas in den Dreck ziehen wollen und teilweise sogar lügen über bestimmte Aspekte des Spiels. So was ärgert einen dann schon.

Ich kann so was persönlich leider auch nicht so ganz abstellen und da nicht reagieren, weil ich doch viel von meiner Zeit für dieses Spiel und die Community geopfert habe. Klar hat man ein paar Euro am Ende verdient, aber letzten Endes ist es hochgerechnet ein Stundenlohn von ca. 30 Cent. Ich kann also mit Sicherheit sagen, nur fürs Geld entwickelt keiner irgendeine Software für den Amiga in dieser Zeit.

AGF:

Gibt es irgendwelche erwähnenswerte Storys oder Anekdoten zur Entwicklung von Inviyya?

Unter dem Synonym “Latex” oder “Steril” veröffentlichte Michael Borrmann in den frühen 2000ern eigene Techno Vinyls.

Michael:
Da fällt mir leider grad nix ein… ;)
AGF:
Arbeitest du bereits an einem weiteren Spiel?
Michael:
Yup, das Spiel wird “Krogharr” heißen, und lief lange lange Zeit durch eine Konzeptphase bei mir, wo ich Grafiken erstellt und Farbpaletten ausprobiert habe. Habe auch einiges an technischen Dingen ausprobiert. Jetzt bin ich allerdings bei einem Konzept gelandet, das mir Spaß machen wird, es umzusetzen. Ich muss aber sagen, es wird doch ein sehr anderes Spiel als anfangs geplant, wo man nur linear von links nach rechts laufen und kämpfen sollte mit ‘nem Endboss am Ende des Levels.
AGF:
Danke für das kurze Interview und danke für “Inviyya”.
Michael:
So kurz war es ja jetzt gar nicht… :D Danke fürs Interesse und das schöne Fan‘Zine.

Michael mit einem seiner DJ Kollegen im Studio.

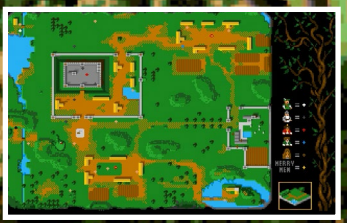
COMES NEXT...

“KROGHARR” - WIR SIND GESPANNT...

Screenshot zeigt ein sehr frühes Stadium des kommenden Games von Michael Borrmann mit Namen “Krogharr”. Wir sind gespannt!

The Adventures of ROBIN HOOD

Holde Maid Du lässt mein Herz hüpfen.



Dieses Spiel wird kaum jemand kennen, Testberichte in Videospielzeitschriften gab es nur abseits am Rande, und auch sonst hörte man wenig davon. Heute gilt es als Geheimtipp, denn dieses Spiel bietet Dinge, die zur damaligen Zeit durchaus etwas Besonderes waren, und kaum einer hat es bemerkt. Die Rede ist von “The Adventure of Robin Hood”.
Was war also so besonders an diesem Spiel?
Kommen wir erst zu dem, was weniger besonders ist. Erst einmal ist es grafisch sowie technisch äußerst mittelmäßig.

Die isometrische Ansicht, die an “Populous” erinnert, zuckelt mit niedrigster Framerate über den Screen.

Die Bewegungen der Spielfigur und der NPCs verläuft geradezu in Zeitlupe. Grafisch ist es zwar mit vielen Details versetzt, aber optisch gewinnt man damit auch keinen Blumentopf.

Das Spielfeld ist auch recht klein, der Rand wurde mit Buschwerk verziert und einigen Anzeigen sowie Aktionsmöglichkeiten.

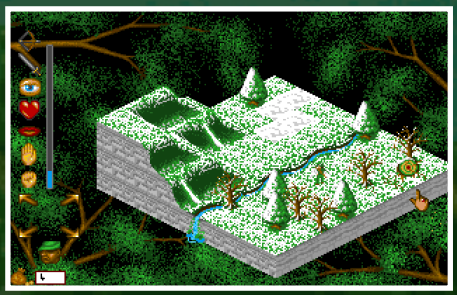
Hört sich also wirklich nicht so an, als wenn es sich lohnen würde, das Spiel in das Laufwerk zu schieben.

Trotzdem kann “The Adventure of Robin Hood” in einigen Bereichen absolut überzeugen, denn wie so oft ist es nicht die Präsentation sondern das Gameplay, was es in sich hat.

Denn hier haben wir ein waschechtes “Open World Game” mit einer Dynamik, wie man sie zu dieser Zeit womöglich vorher kaum gesehen hat. Die Welt ist zugegebenermaßen nicht sehr groß, aber sie ist voll mit interessanten Quests.

Es ist auch vollkommen egal, in welcher Reihenfolge man diese Aufgaben erledigt. Man muss sie auch nicht erfüllen, es ist sogar möglich, das Spiel nach nur wenigen Minuten zu beenden. Denn wenn der Sheriff von Nottingham tot ist, kann man sich das ganze Theater davor sparen. Happy End in zwei Minuten.

Hat man aber etwas mehr Zeit, kann man mit zahlreichen Aktionen sein Unwesen treiben: Rettet den Verurteilten vor dem Erhängen, raubt den Bettler aus, oder ihr gebt ihm Almosen. Ihr könnt Leute einfach verprügeln oder freundlich „hallo“ sagen. Alles das könnt ihr machen, müsst ihr aber nicht. Allerdings haben alle Aktionen Auswirkungen auf deine Beliebtheit, insbesondere, weil Robin anfangs nur ein



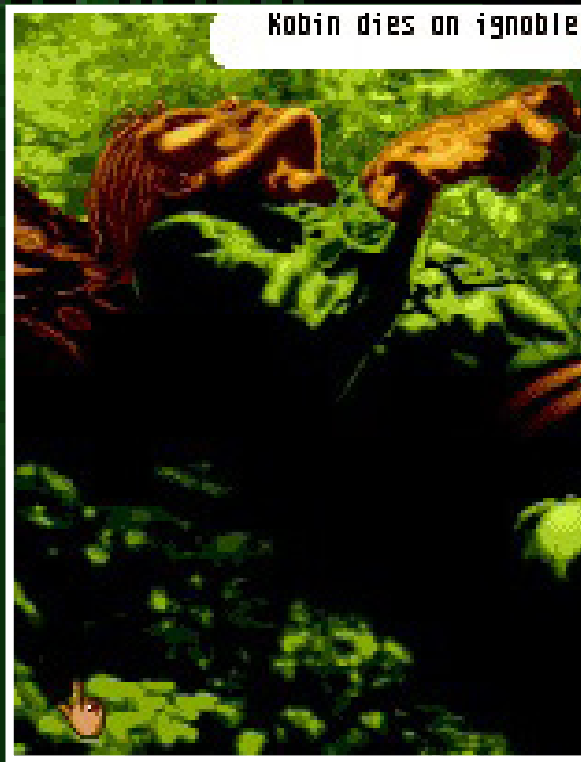
verachteter Held ist, der nur Spott erhält. Erschlägt man aber den Drachen, oder beschenkt man ein paar Leute, steigt das Ansehen. Es gibt jede Menge Möglichkeiten, seine Beliebtheit zu verbessern, aber auch Möglichkeiten, der Loser vom Dienst zu bleiben.

Zudem kommen zahlreiche bekannte Story-Passagen vor, unter anderem die Geschichte mit Bruder Tuck, die Brücke mit Wegzoll, und natürlich die Machenschaften vom Sheriff von Nottingham. Oft wird das Ganze dann mit schön gezeichneten Grafiken unterstrichen.

Das alles wird in wirklich guten und witzigen, auch deutschen Texten, in einer Sprechblase erzählt. Oft genug muss man schmunzeln bei Sprüchen wie, „Holde Maid, du lässt mein Herz hüpfen“, und den zahlreichen Beschimpfungen und Anmachen, die man „erdulden“ muss. Hier hat man sich Mühe gegeben, sichtlich Spaß am Texten gehabt und seinen Humor ausgelebt.

Es ist auch immer wieder interessant, welche unvorhersehbaren Aktionen Robin vollbringt: Da wäre das Nehmen oder Geben. Das Ansprechen oder eben auch der Angriff. Es passiert aber nicht immer das, was man erwarten würde.
Was auch sehr positiv auffällt, ist die Soundkulisse.

Es gibt während des Spiels keine



Musikuntermalung, nur Soundeffekte und passende Hintergrundgeräusche, wie Vogelgezwitscher, oder das Rauschen des Flusses. Zum Teil hören die sich sehr real an. Musik kommt nur, wenn der Spielmann spielt.

Grafisch ist es zwar bestenfalls zweckmäßig, aber es ist mit vielen Details versehen. Und der Wechsel der Jahreszeiten, der nach einer gewissen Spielzeit kommt, bringt eine willkommene Abwechslung in die Spielwelt. Blühende Blumen im Frühling, Schnee im Winter. Das alles macht das Spiel aus und zu etwas Besonderen. Etwas, was man so vermutlich kaum zuvor gesehen hat.

Leider steht dem die grandios schlechte Technik gegenüber; von komfortabler Steuerung durch das Rollkugelsteuergerät (Maus) kann nicht die Rede sein. Die direkte Steuerung könnte hakeliger kaum

sein, und der Umgang mit den Bogen ist Glückssache. Zudem ist die unglaublich langsame Engine echt hart zu ertragen!

Wäre dieses Spiel grafisch etwas opulenter, technisch besser und umfangreicher gewesen, “The Adventure of Robin Hood” hätte das Zeug zum Kultgame hoch drei gehabt.

So ist es damals eher untergegangen. Ich bin in den 90ern mehr durch Zufall darauf aufmerksam geworden. Damals waren wir noch weniger kritisch, und so war das Spiel durchaus erträglich. Im Freundeskreis hatten mehrere dieses Spiel gehabt und oft genug wurde auf den Schulhof erzählt, wo und wie man neue Ereignisse erspielen konnte, und wie man es am besten anstellt.
So blieb das Spiel sehr positiv in Erinnerung.

Es hat seine unübersehbaren Macken, bei genauerem Hinsehen steckt aber wirklich viel hinter der unspektakulären Fassade. (M.B.)

★★★

Re-Play Wertung

Developer(s)	Millennium Interactive
Publisher(s)	Millennium Interactive
Erstveröffentlichung	1991
Plattform(s)	MS-DOS, Atari ST, Amiga
Genre	RPG, Adventure
Spielmodus	Single-Player
Medium	1 Diskette

THE ADVENTURES OF
Quik & Silva©
NEW BITS
ON THE RAM
Copyright 1991 by the NEW BITS - All rights reserved!
The Adventures of
QUIK & SILVA
DAS IST ALLES NUR
GEKLAUT.

Das Game erschien als Heft-Diskette. Für das furchtbare Cover der Amiga Fun ist der Verleger verantwortlich.

Was macht man als Videospiel-Entwickler, wenn man vier Wochen Zeit hat und nicht groß was ansteht?

Ganz klar, man gründet mal eben ein neues Entwicklungsstudio, gibt den Mitarbeitern größtenteils Pseudonyme und entwickelt ein Spiel, das markenübergreifend Urheberrechte nicht so ernst nimmt.

Klingt verrückt und unglaubwürdig? Stimmt. Aber genauso ist es 1991 geschehen.

Die Jungs von "Kaiko" gründeten die "New Bits On The RAM"

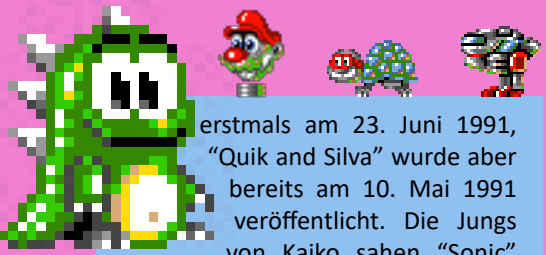
Aus "Peter Thierolf" wurde "Andreas Breebruck", eine Abwandlung des Kult-Programmierers "Andrew Braybrook", der z. B. "Uridium" entwickelt hatte. Aus "Frank Matzke" wurde "Markus Kohlmann". Hierbei handelt es sich um eine Anlehnung an "Mark John Coleman", einen der "Bitmap Brothers". Tja, und aus "Chris Hülsbeck" wurde - ähm, naja, der blieb "Chris Hülsbeck".

Ihr erstes Spiel unter neuer Flagge war "The Adventure of Quik and Silva". In nur vier intensiven Wochen stellten sie das Game komplett fertig.

Veröffentlicht wurde das Ganze nur auf der Heft-Diskette der "Amiga Fun", die in England und Deutschland erschien. Zu einem Preis von 19,80 DM konnte man sich beim Kauf als Besitzer rühmen. Das ist zum einen eine gute Möglichkeit, ein Spiel zu verkaufen: Man erreicht schnell und günstig viele Kunden und der Mehrwertsteuersatz ist bei Zeitschriften auch niedriger als bei regulären Videospielen. Auf der anderen Seite befindet sich das Spiel dadurch nur kurz auf dem Markt. Letzteres war hier jedoch ganz wichtig, denn das Spiel verstößt gleich reihenweise gegen Urheberrechte. Bis Nintendo, SEGA und Co davon etwas mitbekamen, war der Spuk schon längst vorbei.

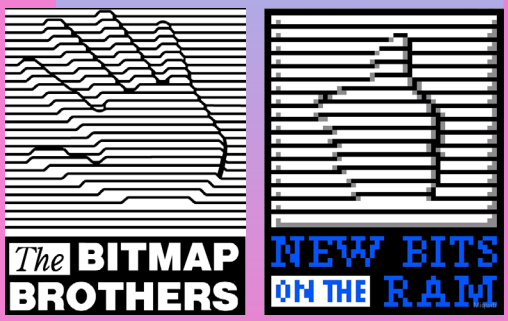
Was ist aber so heikel an "Quik and Silva"?

Da wäre SEGAs Sonic, der hier als Gegner auftritt. Das kuriose "Sonic the Hedgehog" gab es zum Realize von "Quik and Silva" bis dahin noch gar nicht. "Sonic" erschien



erstmals am 23. Juni 1991, “Quik and Silva” wurde aber bereits am 10. Mai 1991 veröffentlicht. Die Jungs von Kaiko sahen “Sonic” damals in Vorankündigungen als Screenshot. Sie waren gleich schockverliebt, und so mussten sie den blauen Kerl einfach verarbeiten. Somit war “Quik and Silva” das erste Heimvideo-Spiel, das “Sonic” verwendete. Zuvor gab es jedoch in einem SEGA-Arcade-Automaten namens “Rad Mobile” eine Andeutung, dort sah man bereits 1990 “Sonic” baumelnd vor der Windschutzscheibe dieses Racers.

Mit dem blauen Igel war es aber nicht getan. Später begegnete uns “Mario”, “Bubble und Bobble”, einer der “Giana Sisters”, das “Nebulus Hüpfwesen”, ein paar Turrican-Walker, eine Schildkröte, die wieder an “Mario” und auch an TMNT erinnert. Andeutungen an R-Type findet man dort ebenfalls. Kurzum, sie haben nichts ausgelassen. Zu rechtlichen Problemen hat das aber nie geführt. Die Taktik mit der Heft-Diskette ging auf und lohne sich finanziell durchaus; das Spiel war



Okay, eine gewisse Ähnlichkeit ist durchaus gegeben :-) Das Firmenlogo der “New Bits On The RAM” ist eine Hommage an die “Bitmap Brothers”

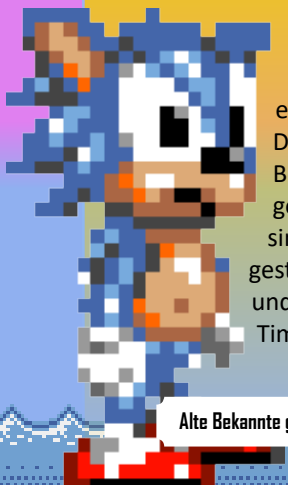
ein Erfolg. Wäre es regulär als Box-Version in die Regale gekommen, die Sache hätte sich sicher wie bei “Giana Sisters” verhalten.

Kommen wir zum Spiel: Das Intro fängt an mit glasklarer Sprachausgabe und Musik von Chris Hülsbeck.
Der Track ist so gut, dass man erst einmal nicht Press Fire to Start

QUIK & SILVA

ausführt sondern lieber zuhört. Das Stück zieht sich in die Länge und ist recht abwechslungsreich. Hat man sich sattgehört, geht es los. Das Spiel selber ist ein “Jump and Shoot”. Man steuert einen der beiden Roboter, Quik oder Silva unterscheiden sich allerdings nur in der Farbe. Die Steuerung geht sauber von der Hand. Mit Dauerfeuer hüpft und schießt man sich von Plattform zu Plattform, angefeuert von einem weiteren Track aus dem Hause Hülsbeck. Man hat sauberes, ausschließlich horizontales, Scrolling. Die Grafik ist simpel gehalten. Kein Grund für Loblieder, aber zu meckern gibt es auch nichts.

Der Aufbau der Welten ist recht einfach, in gefühlten 80 % der Level erstreckt sich unter einem der Abgrund. Dauerhaft fester Boden wird kaum geboten. Trotzdem sind die Level so gestaltet, dass es hier und da ein gewisses Timing braucht.

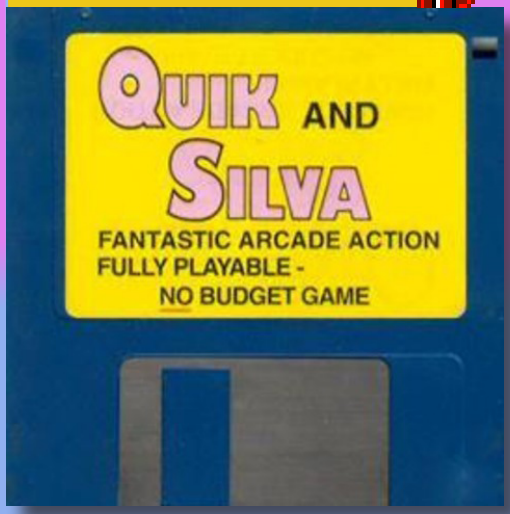


Alte Bekannte gibt es in Quik & Silva viele :-)

Was ebenfalls auffällt, sind die viele Gameplay-Elemente, die man nur allzu gut von anderen Spielen kennt. Da wäre das blinde Springen, wenn man über den oberen Bildschirmrand gerät. Das kennen wir von “Super Mario Brothers”. Die sich zerbröselten Steinblöcke, sich bei ihrem Betreten auflösenden Plattformen und die gelben rundlichen Hills, die kennt man doch auch irgendwoher?! Klar gab es das auch bei vielen anderen Spielen, aber hier wurde es ganz bewusst übernommen.

Das Spiel ist ein einziges Deja-vú, sei es beim Gameplay oder bei der Grafik. Trotzdem ist “Quik and Silva” ein echt spaßiges und motivierendes Spiel mit einem eigenen Charakter.

Der Schwierigkeitsgrad steigt angenehm. Und wenn einem später ganze Heerscharen an Gegnern das Leben schwer machen, ist das Spiel mit etwas Übung locker zu schaffen. Zwischendrin gibt es



immer wieder mal Dinge, die einem klarmachen, dass dieses Spiel in nur vier Wochen entstand. Über das recht simple Leveldesign, und die hier und da schon fast unfreiwillig komischen Versuche, ein Haus oder einen Baum darzustellen, sieht man mal hinweg. Was ebenfalls etwas schade ist und teilweise der knappen Zeit zu schulden ist, es gibt keinen Endgegner oder irgendetwas, was das Ende des Spiels zu etwas Besonderem machen würde. Es endet einfach mit dem letzten Level. Ziel ist es wohl, nur einmal durch die Welt zu rennen.

Egal, ich habe es damals wirklich gesuchtet und etliche Male durchgespielt.

Der Soundtrack und der flotte Spielablauf, das passt einfach. Manchmal ist weniger vielleicht doch mehr.

Und auch wenn “Quik and Silva” seine Defizite hat, in Anbetracht der kurzen Entwicklungszeit ist das hier besser als viele Langzeitprojekte von damals.

Danke dafür an die Jungs von “The New Bits On The RAM”. (M.B.)

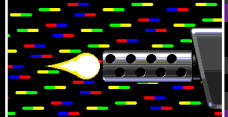
★★★½ Re-Play Wertung

Developer(s)	The New Bits On The RAM
Publisher(s)	Amiga Fun CompuTec Verlag
Erstveröffentlichung	10. Mai 1991
Plattform(s)	Amiga, Atari ST
Genre	Jump and Shoot
Spielmodus	Single-Player 2-Player abwechselnd
Medium	1 Diskette

Ein sehr ausführliches Interview mit dem ehemaligen KAIKO Team findet Ihr auf den hinteren Seiten. Viele interessante Informationen warten auf Euch!

Kurztest

METAL LAW



"Quik and Silva" ist nicht das einzige Spiel der New Bits On The RAM, "Metal Law" war ihr zweiter Streich. Ursprünglich sollte das Ganze "Ninjas in Space" heißen und ein Vollpreisspiel werden. Am Ende reichte es doch nur für eine Heft-Diskette, die 1992 in Dänemark erschien und erst 1993 in Deutschland in der "Amiga Fun" veröffentlicht wurde. "Metal Law" war ein komplett eigenes Spiel, von Grund auf neu aufgebaut und viel aufwändiger als "Quik and Silva". Dieses Mal hielt man sich auch an die Urheberrechte.

Die Grafik ist weitaus besser, sehr düster post-apokalyptisch gehalten und mit unübersehbaren "Turrican 3" Grafikdesign-Elementen bestückt.
Der rockige Titeltrack ist von Chris Hülsbeck, der Rest von Rudolf Stember. Der Unterschied ist auch deutlich zu hören.

Das Spiel selbst ist ein "Jump and Shoot" mit einem Scrolling in alle Richtungen. Vertikal sind die Level trotzdem nur zwei Bildschirme hoch.
Es wird gesprungen, geballert und das Turbopack auf dem Rücken oft genutzt. Es lässt sich gut steuern. Und der Schwierigkeitsgrad ist als gut zu schaffen einzustufen.

Eine Gemeinsamkeit gibt es aber zu "Quik and Silva". Auch hier haben wir keine Endgegner und das Ende ist genauso unspektakulär. Man springt in ein Loch. Ende gut alles gut. Es scheint fast so, als wenn das Ganze schnell fertig werden musste.
Trotz des größeren Aufwands und der ambitionierten Idee, hatte sich das Spiel finanziell weniger gelohnt.
Es war außerdem das letzte Werk der New Bits On The RAM. (M.B.)

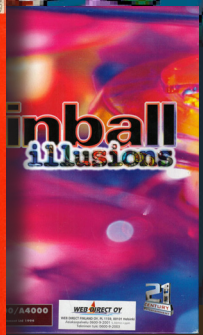
Re-Play Wertung ★★★½ M.B.

Developer(s): The New Bits On The RAM, Publisher(s): Amiga Fun CompuTec Verlag, Erstveröffentlichung: 1992 - 1993, Plattform(s): Amiga, Genre: Jump and Shoot, Spielmodus: Single-Player, Medium: 1 Diskette

"Metal Law" wurde ebenfalls auf Heftdiskette verkauft.

PINBALL-REVOLUTION

AUS DER SPIELHALLE AUF DEN AMIGA!



Wer kennt sie nicht, die genialen Flipperautomaten, die damals so zahlreich in unseren Kneipen standen und in die wir vor allem im Italien- und Frankreich-Urlaub so viel Münzen versenkt hatten.

Es fing alles 1947 an, als Harry Mabs den ersten Flipperautomaten erfand. Im Laufe der Jahre entwickelte sich ein unglaublicher Boom um diese Automaten. Jeder technisch versierte Betrieb entwickelte plötzlich Flipperautomaten.

Anfang der 50er Jahre war der Markt dann aber so gesättigt, dass der Großteil der Firmen das Handtuch warf. Übrig blieben die Firmen Gottlieb und Williams. Sie teilen sich von nun an fast den kompletten Markt und brachten unglaublich technisch komplexe und kreative Geräte auf den Markt. Heute ist lediglich noch "Stern Pinball" übrig. Sie entwickeln aber brav jedes Jahr einen neuen Flipper. Meistens in Lizenz mit diversen Blockbustern.

Dass dieses geniale Spielprinzip irgendwann einmal auf dem heimischen Bildschirm landen würde, war klar. Der erste Flipper für Heimcomputer hatte aber wahrlich nicht viel vom Flair und der Komplexität ihrer mechanischen Vorgänger. Grafisch anfangs triste Onescreener, die oft auch noch mit seltsamer Ballphysik zu kämpfen hatten.

Spaß hatte man trotzdem, wie z. B. 1983 mit "David's Midnight Magic" und auch noch 1991 mit "Tristan", in weiser Gewissheit, dass das natürlich ein Kompromiss sein würde.

1992 wurde dann aber alles anders: Eine Flipper-Revolution tat sich auf, die endlich das Flair der Originalen einfing und technisch zeigte, was daheim auf dem Bildschirm möglich ist. Angefangen hatte das, wie sollte es anders sein, auf dem Amiga.

Da gab es diese schwedische Demo-Gruppe The Silents, deren Mitglieder allesamt aus der kleinen Stadt Alvesta kamen. Das war äußerst ungewöhnlich, üblicherweise sind die Mitglieder solcher Gruppen auf der ganzen Welt verstreut.

Dieser Umstand führte aber wohl dazu, dass sie 1992 ihr eigenes Unternehmen namens Digital Illusions gründeten.

"Digital Illusions" gründete sich 1992 aus der Demogruppe "The Silents"

PINBALL

Von nun an kehrten sie endgültig der meist brotlosen Kunst der Demoszene den Rücken zu und schufen etwas Profitables. Schon vor der Gründung bündelten sie all ihr technisches Wissen und ihre Kreativität und schufen ihr erstes Spiel “Pinball Dreams”.

Ein Publisher war auch schnell gefunden, 21st Century Entertainment nahm sich der Sache an und war fortan ihr Amiga Hauspublisher.

Das Spiel schlug wie eine Bombe ein. Die Fachpresse war begeistert, und die gesamte Amiga Szene spielte plötzlich Flipper, auf der Jagd nach dem besten Highscore.

Satte 650.000 Exemplare wurden verkauft - für die damalige Zeit ein gigantischer Erfolg. Dazu kam, dass der Amiga ein Raubkopie gebeuteltes System war, wie kaum ein anderes, was die Verkaufszahlen noch beeindruckender machte.

Aber was war so anders an “Pinball Dreams”?

Die Zeiten der Onescreen-Flipper Games waren vorüber, die Tische bei “Pinball Dreams” erstrecken sich über etwa drei Bildschirme. Das Bild scrollt dabei blitzschnell und sauber vertikal auf und nieder, immer den physikalisch korrekt bewegten Ball im Blickfeld. Das lässt einiges mehr an Möglichkeiten zu, was die Funktionen des Flippertischs angeht, und es funktioniert hervorragend! Ich hatte nie das Gefühl, dem Geschehen nicht folgen zu können.

Tischauswahl bei “Pinball Dreams”. Ihr habt die Wahl :-)

Einen Nachteil hat die Sache jedoch: Dank des Scrollings wurde die Funktion “Multiball”, also mit mehreren Bällen gleichzeitig spielen, nicht integriert. Das Problem, welcher Ball soll denn verfolgt werden, machte nachvollziehbar Probleme.

Das ist zwar ein sehr spaßiges und auch wichtiges Element, aber mir ist das anfangs nicht aufgefallen. So in der Art wie, was ich nicht weiß, macht mich nicht heiß.

Abgesehen von der brillanten technischen Seite, sieht das Spiel auch grafisch richtig gut aus. Liebevoll gezeichnete Details, knallbunt und absolut passend designt.

Was auch sehr

beeindruckt, ist die “Backbox”, also der Screen, auf dem der Score dargestellt wird. Wer denkt, dort würde nur der Score stehen, irrt sich. Wie beim realen Flipper laufen hier bei Bonusaktionen und Erfolgen spektakuläre Animationen ab. Zwar nur in einer sehr einfachen Darstellung, beeindruckend ist es aber trotzdem. Was dort geboten wird, bringt das Flair mit dem der Originale fast auf den gleichen Level.

Unterstützt wird das Ganze von unglaublich genialer interaktiver Musik und mehr als passenden Soundeffekten, genauso, wie das eben bei den realen Vorbildern auch der Fall ist.

Und wo wir schon mal bei Musik sind, der Titeltrack ist wirklich verdammt gut, technisch brillant und komponistisch äußerst abwechslungsreich! Hier zeigt der Amiga wieder, wo seine große Stärke liegt.

“Pinball Dreams” bietet vier Tische zur Auswahl. Jeder hat sein eigenes Thema und seine spieletechnischen Besonderheiten. Schnell wird der Spieler seine eigenen Favoriten haben. Gut sind die verschiedenen Tische aber alle, und sie lassen einen stundenlang vorm Bildschirm hocken und auch oft genug fluchen, wenn der Ball wieder abhandenkommt. Egal, das gehört dazu, man versucht es halt immer wieder.

Die Umfrage bei Amiga Germany Facebook hat ergeben: Nightmare ist der beliebteste Tisch.

Durch den Erfolg angetrieben, ließ ein Nachfolger dieses Spiels nicht lange auf sich warten. Noch im gleichen Jahr erschien “Pinball Fantasies” und lieferte ohne Kompromisse einen würdigen Nachfolger ab. Auch hier gibt es im Intro wieder einen grandiosen Titeltrack. Der gehört mitunter zum Besten, was man auf den Amiga zu hören bekommt, auch wenn hier und da etwas Inspirationsunterstützung der damaligen Charts mit einfließt.
Es gibt vier neue Tische, allesamt sehr kreativ und eigenständig. Technische Neuerungen gibt es allerdings nicht, auch neue Gameplay Elemente wurden nicht mit eingebracht.

Nach einer kleinen Pause kam erst 1995 wieder ein neuer Teil heraus. “Pinball Illusions” war ein Release, der einiges änderte. Hier wurde das Spiel ausschließlich für AGA Amigas entwickelt, das heißt mehr Farben, und das macht bei einem Flippergame absolut Sinn. Auch das Gameplay Element “Multiball” aus den Original Pinball-Automaten, kommt hier endlich zum Einsatz. In diesem Fall schaltet die Grafik in den Interlaced Modus um, also die verdoppelte Auflösung, wodurch eine fast komplette Ansicht des Tisches mit nur wenig Scrolling zustande kommt. Dadurch hat man dann alle Bälle im Blick.

Allerdings wird alles wesentlich kleiner dargestellt. Der Interlaced Modus flackert auch stark, da nur 25 Hz möglich sind. Zudem erstrecken sich rechts und links große schwarze Balken. Ist der Spielmodus beendet, ändert die Ansicht wieder auf bildschirmfüllend. Eine Lösung, die grafiktechnisch vielleicht nicht ganz so ideal ist.

DREAMS

★★★★★ Re-Play Wertung M.S.

Studio: Digital Illusions; Publisher: 21st Century Entertainment; Erstveröffentlichung: 1992; Plattform(s): Amiga, Atari Falcon, DOS, Game Boy, GBA, Game Gear, GP32, iOS, OSX, PSN, SNES; Genre: Flipper Simulation; Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler; Steuerung: Tastatur

FANTASI

Studio: Digital Illusions; Pub
1992; Plattform(s): Amiga, Ar
Go, Nokia N9, Windows, MS-
tion; Spielmodus: Einzelspiele

Digital Illusions war nur für die Amiga Versionen “Dreams”, “Fantasies” und “Illusions” verantwortlich. U
Spidersoft Limited durchgeführt. Sie schufen auch das ebenfalls für den Amiga erschienene “Pinball
2” so wie viele andere Pinball Games. Spidersoft wurde später von “Take two” gekauft und ist heute ein

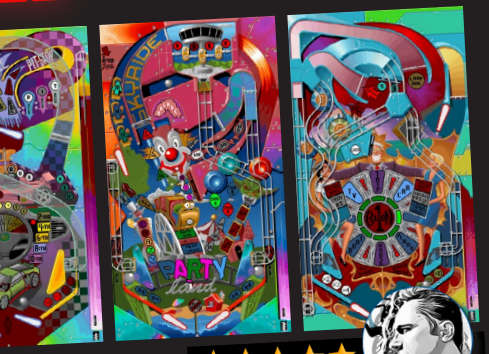
Einen weiteren Wermutstropfen gibt es auch noch zu beklagen, es stehen nur drei Tische zur Auswahl. Erst die PC-Version brachte einen weiteren mit ein. Der Amiga ging dabei leer aus.

Trotzdem ist es im Grunde genommen wieder ein gelungener Flipper. Das Intro ist ein einziges Demo mit grandioser Musik. Hier sieht man, dass die Jungs aus der Demoszene kommen. Die Spielgrafik sieht fantastisch aus, und die Tische sind kreativ designt.

Man kann es aber als alter Amiga Pinball-Veterane nicht leugnen, so richtig 100 Prozent springt der Funke nicht über. Die Tische in "Illusions" sind gut, aber irgendwie hatte "Dreams" und "Fantasies" mehr gepackt und begeistert. Das ist aber mehr eine persönliche Einstellungssache, vielen wird es jedoch ähnlich gegangen sein wie mir.

Das war das letzte Pinballgame von "Digital Illusions" für Amiga. Weitere Projekte folgten, unter anderem "True Pinball" für die PlayStation und den Saturn. Danach war Schluss mit Pinball. 1998 notierte das Unternehmen an der Börse, größter Anteilhaber war "Electronic Arts". 2006 wurde mittlerweile nur noch "DICE" - vorher "Digital Illusion CE" -, zu 100 Prozent von "EA" gekauft. Heute ist "DICE" eher für die "Battlefield-Reihe" bekannt. So kann es also kommen. Und angefangen hat wieder alles auf dem Amiga. (M.B.)

ES



★★★★★ Re-Play Wertung M.B.

blisher: 21st Century Entertainment; Erstveröffentlichung: miga CD32, Atari Jaguar, Game Boy, GBA, iOS, Linux, Mee-DOS, OSX, Playstation, PSN, SNES; Genre: Flipper Simula-er, Mehrspieler; Steuerung: Tastatur

ILLUSIONS

★★★★ Re-Play Wertung M.B.

Studio: Digital Illusions; Publisher: 21st Century Entertainment; Erstveröffentlichung: 1995; Plattform(s): Amiga AGA, Amiga CD32, PC; Genre: Flipper Simulation; Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler; Steuerung: Tastatur

Umsetzungen für andere Systeme wurden unter anderem von Mania" und auch das für den PC erschienene "Pinball Dreams Teil von "Rockstar Games". Kennt man, oder?

KAIKO

DAS ULTIMATIVE INTERVIEW

Für diese zweite Ausgabe unseres Amiga Germany Fan'zines, haben wir uns mächtig ins Zeug gelegt, um euch einige interessante Infos zu den Jungs von "KAIKO" direkt und druckfrisch zu liefern. Viel Spaß beim Lesen! Ein riesiges Dankeschön an die ehemalige KAIKO-Mannschaft, dass ihr uns alle Fragen so ausführlich beantwortet habt!

Hier seht ihr zunächst unsere Fragen mit Nummern versehen. Auf den nächsten Seiten folgen dann alle Antworten, ebenfalls mit Nummern gekennzeichnet. So könnt ihr mühelos die Antworten zu den Themen finden:

1 Wie kamt ihr zum Programmieren bzw. zur Grafikerstellung? Was war euer erster Computer? Und wie kamt ihr zum Amiga? Kurz gefragt, wie fing alles an?

2 Welches waren eure ersten Projekte in der Spieleentwicklung, eventuell auch private Entwicklungen? Seid ihr da heute noch zufrieden mit?

3 Woher kennt ihr euch? Wie kam es dazu, Kaiko zu gründen? Hattet ihr ein gemeinsames Büro gehabt, oder werkelte jeder für sich daheim rum? Wie kam Chris Hülsbeck dazu?

4 Kaiko selber ist ja eigentlich nur durch Apidya so richtig bekannt. Die restlichen Spiele kann man nicht unbedingt damit vergleichen. Ich sag nur, “Flamingo Tours”. Wie kam es, dass ihr da so ein derartiges Brett produziert habt? Wer hatte die Idee? Wie kam es zum Anime Style? Ihr hattet wirklich ein richtiges Highlight in die Amiga-Welt geschmissen.

5 Ich finde es gut, dass Apidya exklusiv für Amiga kam, aber warum wurde es nie für andere Systeme umgesetzt?

6 Was passierte nach Apidya? Neon wurde gegründet, was Mr. Nutz hervorbrachte. Und da war ja auch noch Turrican 3, wo ihr mit dabei ward. Factor 5, Kaiko, Neon Studios gehörte aber trotzdem irgendwie zusammen? Was für ein Durcheinander. Irgendwie hing doch alles zusammen. Es kommt uns so vor, als wenn ihr eine große Familie ward, und jeder gerade da entwickelte, wo es gerade passte. Wie war das alles, gibt es Geschichten dazu? Klar getrennt war da ja anscheinend nichts mehr.

7 Und was sollten die “New Bits on the Ram”? ^^ “Quik & Silva” und “Metal Law” waren übrigens großartig, aber wer ist Andreas Breebruck? Wo ist Frank? Und wie kam es, dass ihr Sonic, vor “Sonic The Hedgehog”, in einem Spiel brachtet? Bitte um Auflösung.

8 War das Spiele-Entwickeln damals besser als heute? Pro und Contra. Wenn ich die Biografie von Neon sehe, bestand vieles nur noch aus Auftragsarbeit. Da waren Titel wie “Pumuckls Abenteuer bei den Piraten”. Ich weiß nicht, ob Peter zu dieser Zeit noch aktiv war bei Neon, aber hat man auf solche Titel Lust? Ich glaube ich habe die Frage zuvor schon beantwortet. ^^^

9 Wo arbeitet Ihr heute? 10 Arbeitet ihr heute noch hin und wieder zusammen? Habt ihr noch regelmäßig Kontakt?

11 Würdet ihr heute noch mal gerne etwas für Amiga entwickeln? So in der Art, zurück zu den Wurzeln, nur noch einmal? Solche Spiele boomen ja gerade. Und das wäre sicher ein Hammer für die Szene.

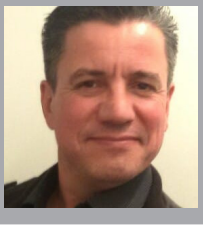
12 Und noch eine etwas andere Frage. Ich frage für einen Freund. ^^ Warum ist Winni Forster in den Credits von “Apidya”?

13 Okay, wir danken euch für das tolle Interview. Wir wetten, ihr hättet damals nicht gedacht, dass dreißig Jahre später noch mal deswegen jemand danach fragt.

FRANK MATZKE

PETER THIEROLF

CHRIS HÜLSBECK



THORSTEN LAMPARTER

FRANK:

Ich habe schon „immer“ gemalt und gezeichnet. Und irgendwann kam dann die Begeisterung für Videospiele dazu, erst mal freilich nur die Automaten auf dem Rummel, im Freibad etc., und dann Pong auf dem TV bei Freunden. Meine Eltern haben zum Glück meine Leidenschaft immer unterstützt, sodass irgendwann um 1980 ein Atari VCS unter dem Weihnachtsbaum lag. Von da an wollte ich Videospielemacher werden. Tatsächlich habe ich damals schon lieber die ersten wenigen Zeitschriften verschlungen (Telematch, das Atari-Klub-Magazin), anstatt bei Pacman Highscores zu jagen.

Dann kam ich zum C64, und habe da tatsächlich per Koala Paint die ersten Pixel gesetzt, und mich selbst an simplen Basic-Spielen versucht. Der Amiga war danach freilich der absolute Traum-Rechner, wurde aber erst mit der 500er-Variante erschwinglich. Neben Marble Madness und Defender of the Crown war von Anfang an Deluxe Paint mein großer Favorit!

PETER:

Ich habe an einem Experimentier-Computer von Busch Electronic meine ersten Schritte gemacht, der mit einer sechsstelligen roten LED-Ziffernanzeige wahre Grafikwunderwerke vollbringen konnte. ;) Nein, konnte er nicht, aber man konnte die Grundlagen von Assemblerprogrammierung lernen. Und mich hat das total fasziniert!

Dann kam ich zu einem C64 – ein ziemlich teurer Rechner damals. Meine Eltern hatten mit mir einen Deal gemacht, ich sollte für meinen Vater eine Software schreiben, die er als Lehrer brauchen konnte, und bekam einen C64 mit Floppy. Und da ich ja diese Software dann auch liefern musste, gab es guten Grund, sich viel damit zu beschäftigen. Zu den Spielen kam ich vor allem, weil man für Spiele eben den ganzen Rechner verstehen und ausnutzen muss, einfach die tollste Programmieraufgabe von allen!

Am C64 konnte ich dann einige meiner ersten Spiele an Rainbow Arts verkaufen, und mir von dem verdienten Geld einen Amiga zulegen, wo ich natürlich direkt mit dem Spiele-Programmieren weiter gemacht habe. Und so geht das bis heute...

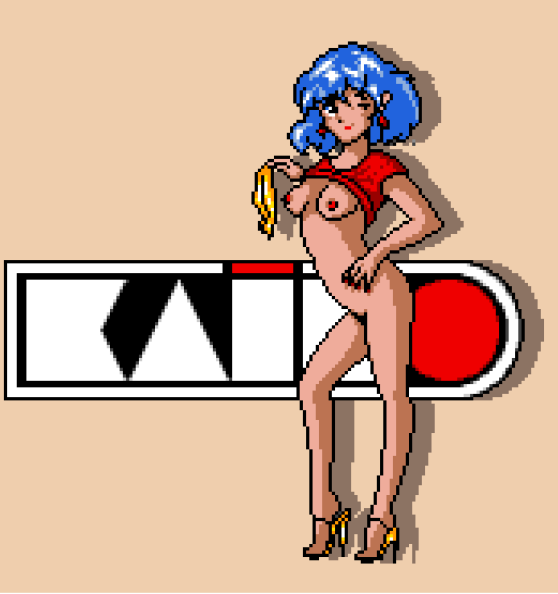
CHRIS:

Ich wollte ursprünglich auch Spiele selbst programmieren, aber meine Talente waren halt doch eher im musikalischen Bereich, und ich hatte schon in jungen Jahren den Traum, mit Synthesizern zu arbeiten. Da war der C64 ideal für mich, da er einen echten Synthesizer Soundchip hatte. Nachdem ich für meine Versuche in der Spieleentwicklung Assembler Code gelernt hatte, konnte ich endlich auch bessere Sounds aus dem SID-Chip herauskitzeln und habe mit dem Stück “Shades” kurz darauf einen Musikwettbewerb im 64’er Magazin gewonnen, der quasi meine Karriere gestartet hat.

THORSTEN :

Der allererste Kontakt und Auslöser meiner Leidenschaft dazu war bei mir wohl der Pong-Automat aus der Lobby des Autohof-Hotels meiner Familie. Das müsste ca. 1979/80 gewesen sein. Recht bald danach folgte das Atari VCS 2600 für Zuhause und führte mich dann 1984 zu meinem ersten Computer C64 mit Datasette. Der Amiga 1000 war dann der nächste logische Schritt für mich.

Inspirationen und der Wunsch zur Entwicklung von eigenen Spielen, brachten in dieser Zeit wohl auch Arcade-Automaten wie Donkey Kong, Scramble, Galaga.



FRANK:

Tatsächlich waren meine ersten „Entwicklungen“ Beiträge für die PowerPlay und den Amiga-Joker. Vorher habe ich auch schon bei einer Werbeagentur illustriert. Parallel habe ich für einen lokalen Entwickler Grafiken für ein paar Tools gepixelt, die er im Direktvertrieb feilgeboten hat. Das waren dann sozusagen meine ersten kommerziellen Amiga-Projekte.

CHRIS:

Ich hatte anfangs mehrere Spielchen in Arbeit, die nie fertig wurden. Mein erstes eigenes und einziges Spiel, das veröffentlicht wurde, war dann “To Be On Top”, ein semi-biografisches Action-Adventure und Musiker-Simulation auf dem C64, wo man als Spieler einen eigenen Song erstellt und versucht, die Nummer Eins in den Charts zu erreichen.

PETER:

Meine ersten Projekte waren kleine Sachen in Basic am C64, ein Lunar Lander zum Beispiel, den ich in einer Projektwoche in der Schule entwickelt habe. Vor allem in die Titelmusik hatte ich viel Zeit gesteckt und in der Projektwoche auch Chris kennengelernt.

Eines meiner ersten vollständigen Spiele war „Elvin“, ein, naja, sagen wir mal Action-Adventure. Sah nett aus, hatte nette Musik. Wenn man den Lösungsweg kannte, konnte man es in fünf Minuten durchspielen. Aber mal abgesehen vom Design der Puzzles, bei dem ein Schulfreund geholfen hatte, waren Grafik, Musik, Code, Level-Gestaltung, Animationen alles von mir. Ich konnte es später zusammen mit anderen Spielen unter dem Namen „Antics“ als Spielesammlung veröffentlichen.

THORSTEN:

Meine ersten Hobby-Projekte war ein Spiel rund um einen digitalen Spargelbauer, den man als Spieler steuerte, dessen einzige Aufgabe es war, rechtzeitig schnell aus der Erde wachsende Spargel zu stechen, bevor sie zu weit hochgewachsen sind.

Mein erstes kommerzielles Projekt war die originale Version GEM’X für den Amiga. Bei dem Quasi-Nachfolger GEM’Z hat mich Peter unterstützt. Leider kam es wegen des Messe-Diebstahls der Masterdiskette nie zu einer echten Veröffentlichung.

THORSTEN :

Peter kenne ich schon seit Grundschulzeiten. Wir hatten zu Beginn der C64-Zeiten immer wieder Kontakt beim Tüfteln und Entwickeln.

Mit Chris habe ich später in der weiterführenden Schule die Schulbank gedrückt. Wir freundeten uns schnell an, da wir beide von den musikalischen Möglichkeiten des C64 begeistert waren. Frank lernte ich erst in der Bundeswehr kennen. Wir kamen ins Gespräch über unser gemeinsames Interesse und Leidenschaft für Arcadespiele sowie für den C64 und Amiga. Sein Talent als Zeichner und Grafiker tat dann sein Übriges. Und es drängte sich natürlich für mich auf, ihn unbedingt mit Chris und Peter bekannt zu machen, was dann auch sehr bald im Rahmen eines gemeinsamen Kinobesuchs geschah.

PETER:

Chris hatte ich in der Schule kennengelernt. Ich nahm an einer Projektwoche „Spiele programmieren“ teil, die von einem Oberstufenschüler geleitet wurde, mit dem Chris, der auf eine andere Schule ging, befreundet war. Also kam Chris an einem der Tage mal vorbei, und ich glaube, er ist auf die Musik aufmerksam geworden, an der ich geschraubt hatte. Das war eine Coverversion von irgendeinem Popsong, in Basic zusammengekloppt. Als Chris nach ein paar Jahren von Rainbow Arts eingestellt wurde, besuchte ich ihn in Gütersloh, und konnte selbst Kontakte zu Rainbow Arts knüpfen, die schlussendlich auch dazu geführt hatten, dass meine Spiele veröffentlicht wurden. Andererseits war ich aber auch ziemlich traurig, dass er so weit weg war. Bis er dann wieder zurückgekommen ist, um mit uns zu arbeiten. :-)

CHRIS:

Rainbow Arts war am Anfang richtig cool! Die ersten paar Jahre haben wir als Team für hiesige Verhältnisse richtig innovative Sachen gemacht. Nach und nach veränderte sich aber die Firmenstruktur und es ging immer mehr nur noch um noch mehr Geld für die Bosse. Die innovative Inhouse-Entwicklung ging zugunsten des Vertriebs von eingekauften Spielen stark zurück. Deshalb hatte ich Ende 1990 die Nase voll und beschloss, mit meinen Freunden ein eigenes Entwicklungsstudio zu gründen.

FRANK:

... Chris musste zunächst noch ein wenig überredet werden, Rainbow Arts zu verlassen und in die Heimat zurückzukehren. Meine Eltern hatten ihm angeboten, bei uns vorübergehend in ein Gästezimmer im Keller zu ziehen. Und so konnte alles beginnen. Nach kurzer Zeit hatten wir dann sogar ein Büro als Untermieter bei einem EDV-Service. Dort entstanden dann unter anderem auch GEM’X, Quik & Silva und unsere ersten CDs.

PETER:

Apidya war mein – mal rechnen – fünftes professionelles Spiel, wenn man die vier Spiele, die ich in meinem Debüt gemeinsam veröffentlicht habe, als ein Spiel rechnet und Portierungen wie zum Beispiel GEM’X auf C64 auslässt .

Erfahrung war also reichlich vorhanden, Selbstbewusstsein ohnehin. Wir haben also einfach nur gemacht, was wir gut konnten. Wir haben allerdings auch lange daran gearbeitet, insgesamt zwei Jahre, für damals wirklich sehr lange. Und das Geld ging uns aus, schließlich hatten wir als Unternehmen nur ein einziges Spiel veröffentlicht. Wirklich „professionell“ waren wir nur von unseren Fertigkeiten her, das Wirtschaftliche war einfach nicht hinreichend unser Metier.

FRANK:

Hm, da muss ich potenziell etwas ausholen. Es gab viel mehr als nur Apidya: GEM'X war tatsächlich das Kaiko-Debüt über unseren ersten Publisher Demonware, der bereits ein paar Spiele veröffentlicht hatte und zumindest große Pläne vorweisen konnte. Zunächst war die Idee, auch für Apidya zusammenzuarbeiten. Demonware war damals Untermieter bei Logic Records, dem Label der SNAP!-Macher. Das war freilich unfassbar cool für uns. Als echter Partner war der Laden aber eher suboptimal, sodass wir uns umorientierten und schlussendlich bei Blue Byte landeten.

Aber zurück zu deiner Frage: Wir wollten in der Hauptsache zwar Actionspiele wie Apidya machen, aber damals verkauften sich tatsächlich andere Genres sehr gut. Das führte dann unter anderem auch zum „Software Manager", einer Art Spieleentwicklungs-Wirtschaftssimulation. „Flamingo Tours" war zwar ähnlich, kam erst viel später, als uns Software 2000 bereits übernommen hatte und war nie ein echtes Kaiko-Spiel. Und weil Apidya so lange brauchte, haben wir zwischendurch immer auch noch andere Sachen gemacht, um Geld zu verdienen: Mit Quik & Silva und Metal Law entstanden beispielsweise sehr schnell zwei Amiga-Spiele, die exklusiv über den Zeitschriftenhandel distribuiert wurden.

Parallel zu alledem stand irgendwann auch die Zusammenarbeit mit Factor 5 im Fokus, für die vor allem Chris und ich Musik und Grafik für drei Konsolen-Turricans und einem Indiana-Jones-Spiel lieferten. Parallel liefen die Arbeiten am GEM'X-Sequel GEM'Z weiter. Man sieht schon, in der kurzen Zeit wollten wir zu viel erreichen und mussten viele angefangenen Projekte wieder einstampfen. In einer PowerPlay-Ausgabe konnte man bereits Screenshots zu Spielen sehen, die Apidya folgen sollten: Ein Run-and Gun-Game („Cannon Bride") mit unserem GEM'X-Girl als Heldin, „Miss Honeybee", ein schmucker Plattformer und „Ninjas in Space", eine Hommage an Shinobi.

Die Anime-Optik fanden wir damals allesamt sehr cool! Unsere großen Vorbilder waren unverkennbar die Actionspiele aus Japan für PC Engine, Mega Drive und die Spielhalle. Für viele Mitmenschen war der Look aber noch sehr exotisch („Ist das Heidi?").

Naja, und irgendwann waren wir auch im Team nicht mehr allesamt einer Meinung. Was schlussendlich zu einem traurigen Bruch führte. Ich habe dann für Software 2000 an einem ambitionierten Actionspiel für die PlayStation gearbeitet, das aber ebenfalls nie vollendet wurde. An dem Punkt war Kaiko zunächst am Ende, und ich raus aus der Entwicklung. Peter hat Kaiko als seinen Studionamen viele Jahre später glücklicherweise wieder zum Leben erweckt.

Die Grundidee, einen horizontalen Shooter zu machen, kam von mir, ich habe direkt nach der Bundeswehr damit angefangen. Habe ein bisschen abgefahrene Technik für den Amiga erdacht (der Parallax-Effekt von Welt 4 ist zum Beispiel dabei entstanden) und war völlig von Vulcan Venture (Gradius II) und R-Type fasziniert. So was wollte ich machen, also habe ich das eben gemacht. Zum Glück gab es aber wirklich originelle Ideen von Frank zur Gestaltung des Spiels ...

CHRIS:

Wir waren alle sehr inspiriert von japanischen Games, vor allem Arcade-Action, wie man sie von Videospielautomaten kannte. Die Hardware in diesen Geräten war in vielen Bereichen den Heimcomputern überlegen, aber das hat uns nur angespornt, noch mehr aus dem Amiga rauszukitzeln. Apidya war von Vornherein als Hommage an japanische Arcade-Spiele geplant, und wir haben alles gegeben, um ein Spielerlebnis wie in der Spielhalle zu erschaffen. Viele der anderen Kaiko-Projekte in der Anfangszeit dienten eigentlich nur dazu, um Geld für die Weiterentwicklung von Apidya aufzutreiben.

PETER:

Die Verbindung zu Factor 5 entstand zunächst durch Chris, der ja Hausmusiker bei Rainbow Arts war, und darüber dann eben die Musiken zu den Turrican-Games geschrieben hat.

Die Kollegen von NEON hatten von uns gehört und uns besucht, um zu schauen, ob sie Unterstützung bekommen können bei der Veröffentlichung von „Timet the Flying Squirrel“, das später als „Mr. Nutz 2“ veröffentlicht wurde. Damals hatten wir ihnen eine Zusammenarbeit angeboten, aber dann änderte sich bei Kaiko einiges. Wir hatten eigentlich von Anfang an Geldsorgen. Und zu dem Zeitpunkt war die angestrebte Lösung, ein Einsteigen eines Investors, der mit einigen hunderttausend DM „drohte“. Dabei kam es aber zum Zerwürfnis. Nichts, was man mit etwas erwachsenerem Gemüt nicht hätte in den Griff bekommen können, aber wir waren halt jung. Abends traf ich mich mit den Jungs von NEON, und wir haben direkt vereinbart, dass ich dazustoße. So war ich dann morgens nicht mehr bei Kaiko und schon abends

FRANK:

Das war unbedingt unser Plan, und wir hatten Anfragen für Konsolen-Umsetzungen, die wir sehr gerne gemacht hätten. Leider kam schlussendlich keiner der Deals zu Stande. Aber wer weiß, was die Zukunft noch bringt? :-) Damals hatten wir viele Ideen, wie eine Version von Apidya auf anderer Hardware aussehen könnte. Für mich wäre es ein Fest, wenn wir die Chance bekämen, das noch einmal zu versuchen.

PETER:

Ehrlich, ich habe keine Ahnung mehr! :-) Wir haben nach Apidya ja sowohl an GEM'Z als auch an Turrican III gearbeitet, und damit hatten wir auch gut zu tun. Auf einen Atari ST hätte man das Spiel nicht portieren können, das wäre furchtbar lahm und piepsig geworden. Und wir haben eben auch viel darauf geschaut, was Spaß macht und weniger darauf, was Geld bringt.

Beim gemeinsamen Abendessen irgendwann in den 90er Jahren.

bei NEON ...

Turrican III war zu dem Zeitpunkt noch nicht fertig, es basierte auf der Copper-Engine von NEON. Und ich habe das dann noch für Kaiko fertiggestellt.

FRANK:

Danke, du bist ein Mann des guten Geschmacks! :-) Naja, es waren die 90er. Alles war „crazy“. Und bei den Spielen ging teilweise eben noch so einiges, was heutzutage völlig unmöglich erscheint. Sega hat beispielsweise ungefragt Godzilla, Batman, Spider-Man, Rambo und den Terminator in Shinobi’s Revenge reingepackt, da konnten wir auch ein paar „Parodien“ einsetzen, oder? Wie oben schon ausgeführt, war New Bits unser Label für schnell gemachte kleine Spiele, die die Miete fürs Büro zahlen mussten. Aus besagten „Ninjas in Space“ wurde dann übrigens „Metal Law“. Allein haben wir das allerdings auch nicht alles hinbekommen, da gab es viel Hilfe von sehr talentierten Menschen.

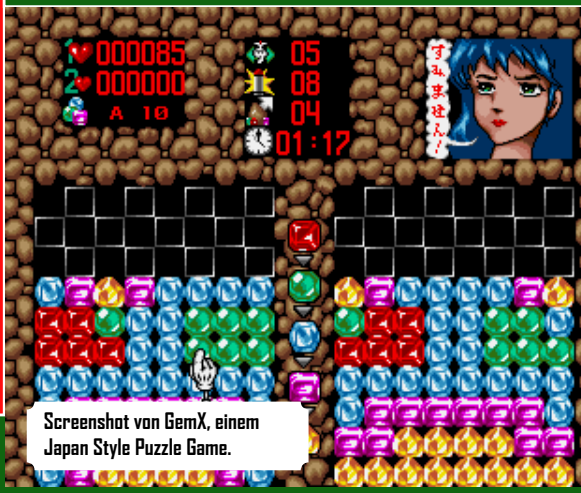
PETER:

Die Spiele von NEON waren meistens keine Auftragsarbeiten, da täuscht der Eindruck. Ein Titel wie „Pumuckls Abenteuer bei den Piraten“ ist tatsächlich eine Originalentwicklung, aber mit einem Lizenzthema. Wir waren damals am Gameboy unterwegs, und wenn du Spiele für eine Plattform machen willst, dann musst du dir genau anschauen, was sich verkauft. Am Gameboy waren das exakt zwei Arten von Spielen: Solche von Nintendo, und welche mit einer populären Lizenz. Wir waren nicht Nintendo. :-)

Aber NEON hat nach Mr. Nutz „Tunnel B1“ gemacht, die „Santa Claus Junior“ Spiele für Gameboy und Gameboy Advance sowie „Legend of Kay“, alles ganz schön große Originalentwicklungen für die jeweiligen Plattformen. Wir haben auch Portierungen für JoWooD gemacht, die uns ja 2001 gekauft hatten. Wir wussten, dass die Portierungen ein Fehler

PETER:

Andreas Breebruck bin ich. Wir konnten oder wollten mit unseren echten Namen nicht auftreten und haben Namen von britischen Helden unserer Jugend eingedeutscht und als Synonyme verwendet. Hier Andrew Braybrook. :-D



Screenshot von GemX, einem Japan Style Puzzle Game.

waren. Wir lieferten aber, was der Konzern nachfragte, im Budget- und Zeitrahmen. Hat sich trotzdem nicht verkauft.

Danach habe ich mit dem Führungsteam von NEON „Keen Games“ gegründet, da haben wir dann tatsächlich einige reine Auftragsarbeiten gemacht. Allerdings wurden wir auch wirtschaftlich erfolgreich. Wenn man mal ehrlich ist, man kann hier in Europa kaum mehr Spiele als echte Originalentwicklungen aus einer neuen Idee heraus entwickeln, wenn man nicht einen Haufen eigenes Kapital hat. Die Investments sind gigantisch, die Risiken groß. Man ist schlicht darauf angewiesen, dass jemand Geld investiert, und der kommt dann meistens mit einer bestehenden Marke. So z. B. „Sacred 3“ - eine Katastrophe mit Ansage. Das Spiel ist viel besser als sein Ruf, aber innerhalb der Sacred-Reihe darf man so was nicht machen. Das wurde gegen die Fans entwickelt.

Bei Keen Games bin ich nach Sacred 3 ausgestiegen. Eine Reihe der Keen-Kollegen wollten Richtung „Free 2 Play“ gehen, was ich ganz und gar nicht unterstützte.

War es damals besser? Es war deutlich einfacher. Die Spiele waren viel, viel kleiner, und die meisten waren auch sehr viel weniger komplex. Ein Team aus zwei oder drei guten Leuten konnte für den Amiga ein vollständiges Spiel auf Top-Niveau erstellen. Ein Populous erschafft man zwar sicher so nicht, aber Action-Spiele waren gut zu machen.

Auf der anderen Seite ist es für mich als Coder heute auch sehr spannend, die zu lösenden Probleme sind komplex und dadurch natürlich auch sehr interessant. Man lernt in jedem Projekt etwas Neues, kann sich ständig weiterentwickeln. Ich bringe natürlich zudem jungen Kollegen*innen eine Menge bei, das ist auch spaßig. Und manchmal etwas nervig. :-)

FRANK:

Nach Kaiko bin ich lange Jahre als Produkt- und Marketing-Manager für das Anpreisen von Sierra-Online- und Blizzard-Spielen zuständig gewesen und habe das für kurze Zeit sogar aus Los Angeles heraus gemacht. Seit über zehn Jahren arbeite ich jetzt für Bethesda Softworks, das wiederum seit ein paar Monaten zu Microsoft gehört und sich zukünftig auf Spiele für den Xbox Game Pass fokussieren wird.

FRANK:

Ich bin ja 1996 aus der Entwicklung ausgeschieden und schaue mir das heutzutage nur noch von der Bande aus an, aber der Grad der Professionalisierung, im Vergleich zu damals, ist freilich unglaublich. Immerhin hat die Indie-Szene dazu geführt, dass es neben den teuren AAA-Hits wieder Spiele gibt, die von Kleinstteams entwickelt werden. Wie damals in den 80ern und frühen 90ern – vom Jugendzimmer zum globalen Spielehit.

PETER:

Ich bin Geschäftsführer bei der KAIKO GmbH, die heute eine 100 Prozent Tochter der THQ Nordic GmbH aus Österreich ist. Und ich entwickle nach wie vor Videospiele. Gerade stecke ich im Mastering meines aktuellen Projekts, und es ist anstrengend wie eh und je.

CHRIS:

Ich habe nach der Kaiko-Zeit eine Weile selbständig als Auftragskomponist weiter gemacht. Da sind ein paar tolle Projekte, wie zum Beispiel NEONs “Tunnel B1” dabei gewesen, was die erste cinematische CD-Streaming-Musik aus meinem Tonstudio war und nicht auf einem Soundchip basierte. Gegen Ende der 90er war aber in Deutschland etwas Flaute in Sachen Spieleentwicklungen, und dann bekam ich die Chance, mit Factor 5 in den USA an einem Star-Wars-Spiel zu arbeiten, was natürlich ein Traum war. Deshalb bin ich dann Anfang 1998 in die USA ausgewandert, was zuerst nur für ein Jahr geplant war, aber letztendlich hat es mir so gut gefallen, dass ich geblieben bin und noch viele weitere Projekte mit Factor 5 gemacht habe. Allerdings musste die Firma im Zuge der Wirtschaftskrise in 2008 dicht machen. Seitdem arbeite ich wieder als Freiberufler. In den letzten Jahren habe

ich wieder viel mit Indie-Entwicklern zu tun, was mir viel Spaß macht, weil es sich eher wieder wie die frühen Jahre anfühlt. Ich mache seit einiger Zeit auch lizenzfreie Musik für mein Patreon-Projekt „patreon.com/chris_huelsbeck“. Das ist eine tolle Community meiner treuesten Fans. Jeder, der da mitmacht, kann die Musik, die ich jeden Monat dort einstelle (60 + Stücke bisher) herunterladen und in eigenen Projekten frei verwenden.

THORSTEN :

Ich bin 1995 nach KAIKO in meinen von Haus aus gelernten Job (Groß-und Außenhandelskaufmann) zurückgewechselt. Seitdem bin ich auch komplett raus aus der Entwicklerszene. Viele daraus entstandene Freundschaften und Kontakte bestehen aber noch bis heute. Ich muss aber auch zugeben, dass mich der Retro-Trend, gepaart mit den heutigen Möglichkeiten, begeistert, und ich inzwischen wieder an alldem (auch aktiv) näher dran bin, als je zuvor. :-)

CHRIS:

Aber klar doch! Dank des Internets sind wir regelmäßig miteinander verbunden.

FRANK:

Unsere beruflichen und privaten Wege haben sich damals ziemlich abrupt getrennt, aber gänzlich aus den Augen verloren haben wir uns wohl nie. Heutzutage sprechen wir wieder sehr regelmäßig miteinander ... Die Zeit damals war sehr intensiv gewesen. Dreißig Jahre später schweißt das wieder zusammen.

KAIKO

THORSTEN :

Der Reiz und die Leidenschaft mit dem heutigen Wissen und den Möglichkeiten ist bei mir definitiv wieder da. Die Ideen sind es auch.

FRANK:

Ich bin selbst ein eifriger Retrogamer, und der Amiga hat für immer einen ganz besonderen Platz im Herzen. Ich kann mich definitiv auch für neue Retro Software begeistern und bin selbst gerne bereit, dafür Geld auszugeben. Für Amiga freue ich mich besonders auf Metro-Siege. Ideen von damals existieren zumindest noch zur Genüge, vielleicht ergibt sich ja mal die Gelegenheit ...

PETER:

Na sicher. Ich folge Sarah Jane Avory auf Twitter und lese jeden Tag davon, wie sie ihr aktuelles C64 Spiel fertiggestellt. Gerade plant sie ein neues Amiga Spiel. Da werde ich neidisch :D

CHRIS:

Ich habe als Bonus Album (“Rise Of The Machine”) für das “Turrican - Orchestral Selections”-Projekt ja für ein fiktives neues Turrican-Spiel vor ein paar Jahren komplett neue Musik direkt auf dem Amiga komponiert. Dafür musste ich mich erst wieder mit meinem TFMX-Tool auseinandersetzen. Aber es war eine tolle Erfahrung, und die Fans waren begeistert.

12

FRANK:

Ehrlich gesagt weiß ich das auch nicht mehr so genau. Winnie war (und ist) einer der Spielepresse-/Autoren-Veteranen da draußen. ... Wie es halt so ist, man grüßt die Leute, die man mag. Aber die Apidya-Credits sind ja ansonsten zu großen Teilen eh nicht wirklich bierernst gemeint ...

13

FRANK:

Danke erst einmal an dich und das AGF-Team für die tolle Apidya-Coverstory in der Erstausgabe. Hat uns allesamt sehr gefreut.

Ehrlich, ich glaube nicht, dass ich damals dreißig Jahre in die Zukunft geplant hatte. ... Vermutlich habe ich einfach gehofft, dass die Welt nicht so aussieht wie in Bladerunner. Aber freilich freuen wir uns, dass Apidya, Turrican & Co. immer noch so viele treue Fans haben.

14

THORSTEN :

Wir haben damals einfach, ohne groß nachzudenken, losgelegt, mit den Mitteln, Wissen und Fähigkeiten, die wir hatten. Immer mit dem Anspruch, ein hochqualitatives Produkt schaffen zu wollen. Ich mag ja unseren (bereits) damals verwendeten Wahlspruch “WINNERS SAVE THE PLANET” immer noch. :-)

Treffender als das folgende Bild könnte man es nicht ausdrücken. :-) Ursprünglich sollte das nur ein kleines Interview mit Peter Thierolf und Frank Matzke werden. Okay, das hat ja nun sichtlich nicht funktioniert. Aber umso mehr freut es uns, dass wir noch die zusätzlichen Kollegen mit ins Boot holen konnten. Unser großer Dank geht an das ehemalige KAIKO Team.

MISSION ACCOMPLISHED!

Demoscene

Einige sehenswerte Demo Tipps für Euren Amiga

Für alle Freunde der gepflegten Demo-Unterhaltung, haben wir hier einige absolut sehenswerte Demo-Anspiel-Tipps zusammengestellt. Viel Spaß!

Oxyron - Planet Rocklobster

Oxyron ist eine in Deutschland ansässige, ursprüngliche C64 Demogruppe, die im Dezember 1991 von Yazoo, Ego, TTS, Sodan, Graham (ex Mad), Amarok, Dave, Axis, Slide und Sony – alle ehemaligen Mitglieder von Gloom – gegründet wurde. Yazoo wurde zum Leader gewählt. Ihre Geburt wurde in ihrer ersten Demo, Coma Light, kurz nach der Gründung der Gruppe angekündigt.
Allerdings blieben ihre Aktivitäten nicht nur auf C64 beschränkt, denn mittlerweile findet man Demos von ihnen auf sehr vielen verschiedenen Systemen.
Planet Rocklobster wurde 2015 auf der Revision released und landete dort auf dem vierten Platz. Die Demo überzeugt z. B. durch sehr schicke Voxel-Effekte und einen schicken Rotozoomer. Hätte man vielleicht mehr draus machen können, aber auf jeden Fall ist sie einen Blick wert.

System: OCS/ECS • Release: REVISION 2015 OLDSKOOL DEMO COMPETITION • Code: Axis, Doynax, Photon • GFX: Alien, Bitbreaker, Nytrik, Yazoo • SFX: Fanta

Lemon. - Rink A Dink:Redux

Als Lemon im September 1993, Rink A Dink released haben, war diese Demo schon ein kleines Highlight, allerdings durchsetzt mit Fehlern im Code, was dieser Produktion nicht wirklich zum Durchbruch verhalf. Paradroid verließ nach dieser Demo die Scene, und es wurde still um ihn.....bis zur Revision 2013. Auf dieser überarbeitete er den gesamten Code. Teilweise wurden Parts von Grund auf komplett neu gecodet. Das Ergebnis brachte die Demo dahin, wo sie hingehört, nämlich auf den ersten Platz in der Amiga Compo.
Es ist teilweise echt kaum zu glauben, dass das Ganze auf OCS Maschinen läuft, teilweise hat man das Gefühl vor einer AGA Kiste zu sitzen. Die fetzigen Soundtracks (gerade der zweite Part hat es mir angetan) unterstreicht das, was man auf dem Bildschirm sieht, einfach erstklassig!

System: OCS/ECS • Release: REVISION 2013 OLDSKOOL DEMO COMPETITION • Code: Paradroid • GFX: Paradroid, Facet, Prowler • SFX: Nuke (Original), Magnar (Remix)

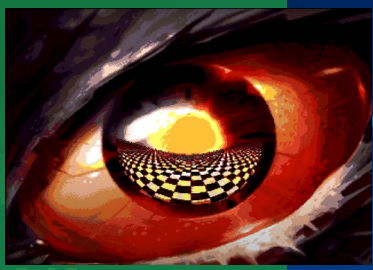
The Deadliners & Lemon. - The Fall

Die Gewinnerdemo der Revision 2018 schrieb bei ihrer Veröffentlichung Geschichte, was man bei einem über dreißig Jahre alten System erst einmal hinbekommen muss. Diese Produktion versprüht eine dermaßen große Dichte, dass man sich eigentlich wünscht, sie würde noch eine Stunde länger laufen. Fantastische Grafik, ein wunderschönes Alice Thema und der Sound von Virgill und Dascon, machen das ganze Ding zu einem echten Brett. Für mich die beeindruckendste Produktion der letzten zehn Jahre! Kurz zu den Deadliners (über Lemon. habe ich ja bereits berichtet). Die Gruppe wurde erst 2014 von Ex-Scenern gegründet, eigentlich wollten sie nur eine WebGL Demo entwickeln, entdeckten aber dann ihre Liebe zum Amiga wieder, so muss das!

System: OCS/ECS • Release: REVISION 2018 AMIGA DEMO COMPETITION • Code: Dan, Leonard, Oriens, Soundy • GFX: Facet, Made, Prowler, Rahow • SFX: Virgill, Dascon

Lemon. & Deadliners - A Blast From The Past

A Blast From The Past wurde 2017 auf der Revision released und landete dort auf dem zweiten Platz in der Compo. Der Name steht nicht zu Unrecht da, denn die Demo glänzt durchgehend mit bekannten Effekten aus den 90ern - und das mit Absicht! Trotzdem ist sie sehr gut in Szene gesetzt. Und mal wieder war es Virgill, in Zusammenarbeit mit Dascon, die einen hervorragenden Soundtrack dazu steuerten. Dazu ein schicker Code (der leider unter Kickstart 2 etwas am glichen ist) und hübsche GFX von Facet und Made runden das Ganze ab. Insgesamt eine solide OCS Demo, die auch ohne moderne Effekte einen guten Eindruck abliefert.



System: OCS (ECS mit kleinen Fehlern) • Release: REVISION 2017 AMIGA DEMO COMPETITION • Code: Dan, Oriens, Soundy • GFX: Facet, Made • SFX: Virgill, Dascon

Phenomena - Enigma

Phenomena war eine Amiga-Demogruppe, die um 1988 von Avalon gegründet wurde, der später die Szene verließ. Als Nachfolger der Gruppe Crack Force Five hatten sie nur schwedische Member und betonten die Freundschaft als einen wichtigen Grund für diese Regel. Als reine Demogruppe haben sie vielleicht das beste Trackmo aller Zeiten gemacht, das fantastische Enigma im März 1991. Während Scoopex' Mental Hangover (ab April 1990) das erste Trackmo war, war Enigma die Demo, die wirklich die Standards des Genres definierte. Den fantastischen 3D Part und den Soundtrack von Firefox & Tip sollte jeder Amiga User eigentlich kennen.

System: OCS/ECS • Release: ANARCHY EASTER CONFERENCE 1991 AMIGA DEMO COMPETITION • Code: Azatoth, Judas • GFX: Azatoth, Imbecille, Terminator, Uno • SFX: Firefox, Tip

Andromeda - D.O.S.

Auf der Gathering 1992 brachten Andromeda ihre D.O.S. Demo, wobei D.O.S. mal nicht für Disk Operation System, sondern für Demonstration of Superiority, steht. Die Demo simuliert einen Demo-In-A-Dos Titel, der allerdings nur Code ist. Das Dos Fenster sieht auf allen Kickstarts gleich aus. Die Demo selber besticht durch einen hervorragenden Soundtrack von Lord Interface, in den sich die Effekte sehr genial einfügen. Es macht einfach Spaß, sich diesen Klassiker ständig reinzuziehen. Für ihre Zeit ein Meilenstein der Demo Geschichte auf dem Amiga.

System: OCS/ECS • Release: THE GATHERING 1992 AMIGA DEMO COMPETITION • Code: Dr. Jekyll, Mr. Hyde • GFX: Archmage, Quest • SFX: Lord Interface

Unique - Singularities

Mit der Siegerdemo auf der Revision 2017 unterstreichen die Finnen von Unique mal wieder ihren Anspruch, qualitativ hochwertige Demos zu produzieren. Sei es nun vom Code, der Grafik oder der Musik, alles greift sehr stimmig ineinander und erzeugt eine sehr dichte Atmosphäre, dazu auch noch interlaced. Wie eigentlich immer bei solchen Krachern, reicht ein Standard AGA Amiga nicht aus, um das Ganze laufen zu lassen. Ein 060 sollte schon in eurer Maschine werkeln, damit das Ganze nicht zu einer Slideshow verkommt.

System: AGA (060) • Release: REVISION 2017 AMIGA DEMO COMPETITION • Code: Dodke • GFX: Raymon • SFX: glxblt • Other: Chemic

Ghosttown - Sushi Boyz

Die Siegerdemo der Revision 2015, und was für ein Brett! Mal wieder so eine Demo, bei der man sich fragt: Sitze ich jetzt wirklich gerade vor einem OCS Rechner? Hervorragender Code, sehr geile GFX, und ein Soundtrack, der mal wieder so richtig in die Hörmuschel geht. Man möchte sich dieses Ding eigentlich immer wieder angucken und bekommt nicht genug davon.
Ghosttown selber wurde erst 2010 in Polen gegründet und debütierten auf der Breakpoint im selben Jahr.

System: OCS/ECS • Release: REVISION 2015 AMIGA DEMO COMPETITION • Code: Cahir • GFX: Codi, Darklight, Slayer • SFX: JazzCat

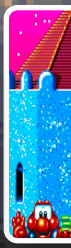
Diese kleine Liste mit Demo Tipps stellt natürlich nur einen Mini-Mini-Mini-Anteil der vielen Top-Produktionen dar. Alle vorgestellten Demos und noch viel mehr findet ihr unter www.pouet.net - die Nummer Eins der Demoseiten!

Amiga ohne Amiga

Die Amiga Welt abseits des Originals

Amiga ist cool. Sehr cool! Da sind wir uns sicher alle einig. Was nicht ganz so cool ist, sind teilweise die Hardware-Preise, wenn man sich im Jahre 2022 eine Original-“Freundin” zulegen möchte. Um nur mal wieder reinzuschnuppern und ein paar lässige Erinnerungen der früheren Jahre zu erleben, muss es nicht zwingend das Original sein. Klar, schöne Original-Hardware, mit dem ganz besonderen Geruch der alten Elektronik, und die Haptik des qualitativ durchaus höherwertigen Plastiks, als es heute verbaut wird, hat ohne Frage das “ganz spezielle Etwas”.

Es soll aber tatsächlich



Menschen geben, denen das nicht ganz so wichtig ist. :-) Whaaaat? Das gibt’s wirklich? Oh ja, das gibt’s, wenn auch von vielen Amiga-Veteranen absolut nicht nachvollziehbar. :-)

Wir möchten mit dieser kleinen Inhaltsserie einige Möglichkeiten aufzeigen, wie der interessierte (wieder-mal-zwischendurch) Amiga-User das sehr bequem erleben kann, ohne gleich das Sparschwein plündern zu müssen.

Eine Serie deshalb, da wir uns in den nächsten Ausgaben immer mal wieder eine andere Möglichkeit der Amiga-Experience vornehmen, und diese dem Leser vorstellen werden.

Es gibt hier einige völlig unterschiedliche Ansätze, die alle sicher Vor- und auch Nachteile haben. Wir werden uns zum einen mit der günstigsten Möglichkeit, dem WinUAE Emulator, genauso befassen, wie mit Raspi, MiSTer und natürlich dem bald erscheinenden “THE 500 Mini”. Alle diese Gerätschaften haben eines gemeinsam - sie bringen uns für ein paar Stunden die Nostalgie frei Haus. Im Falle des WinUAE Emulators geschieht das sogar völlig ohne Kosten.

Einen alten Windows PC oder Laptop hat sicher jeder irgendwo rumstehen. Wenn der mindestens mit einem Core i3 oder vergleichbar ausgestattet ist, habt Ihr die Hardware schon einmal for-free. Die Konfiguration des Emulators werden wir euch erklären.

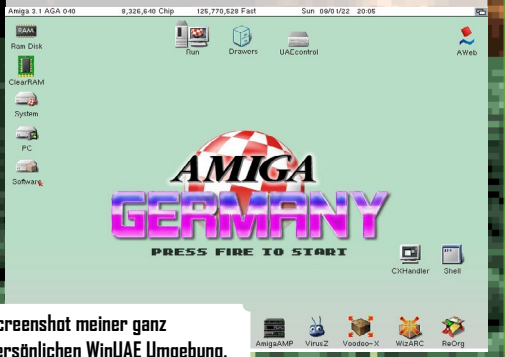
Raspi & Co. kosten Geld. Das variiert von “geht leicht”, bis “sollte man sich überlegen”. Ein MiSTer- System zum Beispiel bekommt man nicht unter rund 250 Euro. Dagegen gibt’s den Raspberry Pi400 schon für ca. 80 Euro. Er ist rein vom Charakter her ähnlich dem Amiga, da er ein Gerät mit direkt inkludierter Tastatur

darstellt. Also durchaus praktisch. Zudem gibt es hierfür auch fertige Images, die der interessierte Anwender direkt aus dem Internet laden kann.

Ihr seht, das Ganze ist schon etwas umfangreich. Daher bietet es sich an, die entsprechenden Beiträge aufzuteilen. Wir möchten ja nach wie vor den Games und den Erinnerungen den Löwenanteil des Amiga Fan'Zines widmen. Das ist sicher auch in eurem Interesse. :-)

In der nächsten Ausgabe befassen wir uns als Erstes mit der WinUAE Lösung. Den WinUAE Emulator gibt es schon sehr lange. Das Programm ist im Laufe der Zeit gereift zu einem sprichwörtlich "guten Wein" :-) Ihr werdet sehen, das ist auf jeden Fall eine interessante

Alternative zum Original. Und das Beste, WinUAE kostet euch keinen Cent. Die Performance könnt ihr beliebig einstellen bis rauf zu einem 68060. Wenn das mal keine Ansage ist. (A.B.)



Screenshot meiner ganz persönlichen WinUAE Umgebung.

VORSCHAU

Auf die Ausgabe #3

Das wartet auf Euch:

Unser Top Thema "Moonstone".
Ein ganz besonderes Pixelblutbad :-)

Gast-Review zum Game Starglider

Erster Eindruck zum "The A500 Mini" - Wir sind gespannt!

Amiga Fun ohne "echten" Amiga? Teil 2: WinUAE

Und noch viele weitere coole Themen...

get it :-)
ab April 2022!

Anzeige

retroplace

DEIN MARKTPLATZ FÜR VIDEOSPIELE

VORTEILE KÄUFER

+ Große Auswahl an Spielen und Konsolen
+ Sichere Abwicklung: Versicherter Versand und deutscher Kundensupport
+ Zahlung per Paypal oder Überweisung
+ Sammlungsverwaltung mit der weltweit besten Datenbank für Videospiele

VORTEILE VERKÄUFER

+ Keine Einstellgebühren
+ Niedrige Verkaufsprovision (7 %) und Abrechnung nur für erfolgreiche Verkäufe
+ Mit unserem Barcodescanner Spiele anbieten in Sekundenschnelle
+ Persönlicher Support bei Fragen und Problemen

WERDE JETZT EIN TEIL DER RETROPLACE COMMUNITY!

FOLLOW US

www.retroplace.com

24/7 Support

retroplace
Marienstraße 42
95028 Hof
Deutschland